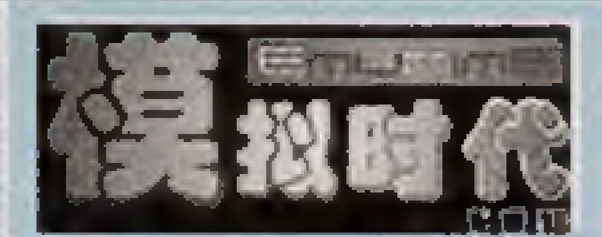

EMUTIME
模拟时代
.COM
屎王教你搞汉化之一
洛克人15周年回顾
模拟器网站探秘
PS模拟器历代记
街机模拟器制作123之二
论WE2002中国队龙之队
6
模拟时代网站现已开通
CRAZ 扫描制作
键入EMUTIME.COM，让我们进行跨越空间的沟通！



2002.06



ISRC CN–Q06–01–0112–0/V.J6
ISBN 7–88833–112–2
吉林音像出版社出版

编辑主任：伍家熹
执行主编：WARIO
责任编辑：隐藏人 漫步
苏毅 Phil 瞌睡虫
美术编辑：原石 梁翰瑜
历苏
漫画编辑：F'

杂志邮箱：
emutime@sina.com
emutime@sohu.com
投稿邮箱：
ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：
klk.yeah.net 某人 白金之星
大猩猩 Dadunu 宾宾 屎王 白河愁
亮亮 C.K 小翼 OEZ


EmuTimE
模拟时代

ET网站补完计划

6.1是小孩子们共同期盼的日子，而ET编辑部的大小ET们，却也怀着同样的心情。因为我们ET杂志自己的网站--EMU TIME.com即将诞生！

如何为我们的EMU爱好者提供一个交流的平台，如何为ET的读者提供更好的服务。至创刊以来，我们一直在思考这些问题。EMU TIME.com的出现，为解决这些问题提供了一个最佳的方案。

各位读者，不知你会不会有这样的情况：当你看完一期的ET杂志，觉得有建议要发表，有问题要提出，有感想要交流，甚至有怒气找要PK小编……（汗）？

或者，你想与同好交流最新的EMU新闻，心得，攻略，还有查看高手的FAQ。

又或者，当最新的游戏推出，你却挤不上服务器，限线程，常断线，最后还下载龟速？

来吧，EMU TIME.com这个专为读者而定制网站，将为满足你以上的全部要求。

下面就让WARIO来简单介绍一下EMU TIME.com专属网上社区-“E-WORD”的构造：

“E-WORD”由论坛和增值服务两大部分组成：

1. 论坛的几个基本区：

ET交流区 ETer交流的区。

FAQ区 解答问题的专区。

SET交流区 供高级ETer对下载等其它服务进行交流的区。

参议院 为杂志和论坛提供意见的场所。

2.目前开放的增值服务

下载：会员专用的下载文件服务。

上 传：充许高级会员上传文件。

升级系统：填写调查表及投票，可获取EP。

道具屋：可用EP来买卖道具。

游戏：可用EP来进行在线游戏。

今后陆续增加中。

名词解释：

ETer：对ET的读者，注册会员的统称

EP ：ET世界内通用的货币。

升级调查表：通过填写合格的调查表，未注册的朋友可注册为ETer，而已为ETer的则可提升等级。升级调查表每月只能提交一次。

等级：不同的服务有不同的等级限制，例如SET交流区就只有2级以上的ETer只能进入。

综上所述，每当ETer填写一次合格的调查表，就能得到新的服务权力。最后说说大家最关心的问题：至于如何填写合格的调查表？

答案很简单，只要你拥有当月的ET杂志，过关就绝对不是问题啦！

那么记住我们的网址吧

WWW.EMUTIME.COM

WWW. 模拟时代.COM



3do 模拟器的消息

老一辈的次世代 TVgame 玩家应该还记得松下这台短命的主机吧？在当年3DO，PC-FX，SS以及PS的主机四强混战中，3DO最早出世，可惜紧跟在PC-FX后面就出局了：P，而且由于主机资料的缺乏以及种种原因，之前虽然有一些团体尝试对3DO 主机进行模拟，但是都不了了之。不过最近不声不响冒出的一个叫FreeDO 的模拟器竟然首次放出了模拟器运行游戏的抓图！不过作者提到目前还无法顺利模拟所有的游戏（当年有名的好像也就银河飞将和电影版的街霸而已），而且他们也只是为了证明3DO 模拟的可行性，因此暂时不准备公开FreeDO，至于今后么，大家拭目以待吧。



有关FB的口水战

关于FinalBurn的一条又好又坏的新闻。

Finalburn的生父DAVE重新开始对FB的更新，毕竟完全放弃自己的模拟器是很困难的一件事。不过Dave这次复出放弃了CPS2方面的开发，回到了最初的对使用体感机筐的SEGA类SYSTEM16基板模拟上。一开始对DAVE的复出访谈中，他还对Final Burn Alpha小组的工作赞赏有加并提出将CPS2/CPS1/MVS这方面的工作交由FBA继续。不过真的是说翻脸就翻脸，先前的话还冒着热气，Dave就和FBA小组人在Retrogames的论坛上吵起来了，原因很简单：FBA小组坚持一些诸如“加入新的CPS2游戏的支持”的小修小补不应纳入公布源码范围，只有在“定义”了新游戏时作为一个“FB整体上的改进”才需要；而Dave则重申，任何对FB的改动行为，无论怎样，都应该放出源码，在此他尖锐的提到了“只有”一个FB改版计划完全无视了他的版权许可（其实就是FBA咯），尽管这些人根据FB的代码做出了很多的改进……



于是乎吵的天昏地暗，口水满天飞……而最后的收场则是FBA官方中止开发……不过看FBA小组的意思，大不了不用DAVE的代码，使用别的Z80核心另起炉灶一个全新的FBA……拭目以待吧～～

Final Burn

DC模拟器Icarus的进展

Icarus通过虚拟出一些Gdrom的DMA地址骗过了DC的BIOS，终于第一次使得DC的BIOS可以在模拟器上运行并显示图象！虽然画面的贴图还很混乱而且速度很慢，但仍然是一个令人振奋的进步！BIOS可以运行之后，通过同样的办法，其他一些DEMO程序也陆续可以运行……

仔细想想，其实模拟器对于rom，Daemon对于windows不也都是一种满天过海的欺骗么？赫赫，兵不厌诈，兵不厌诈~~

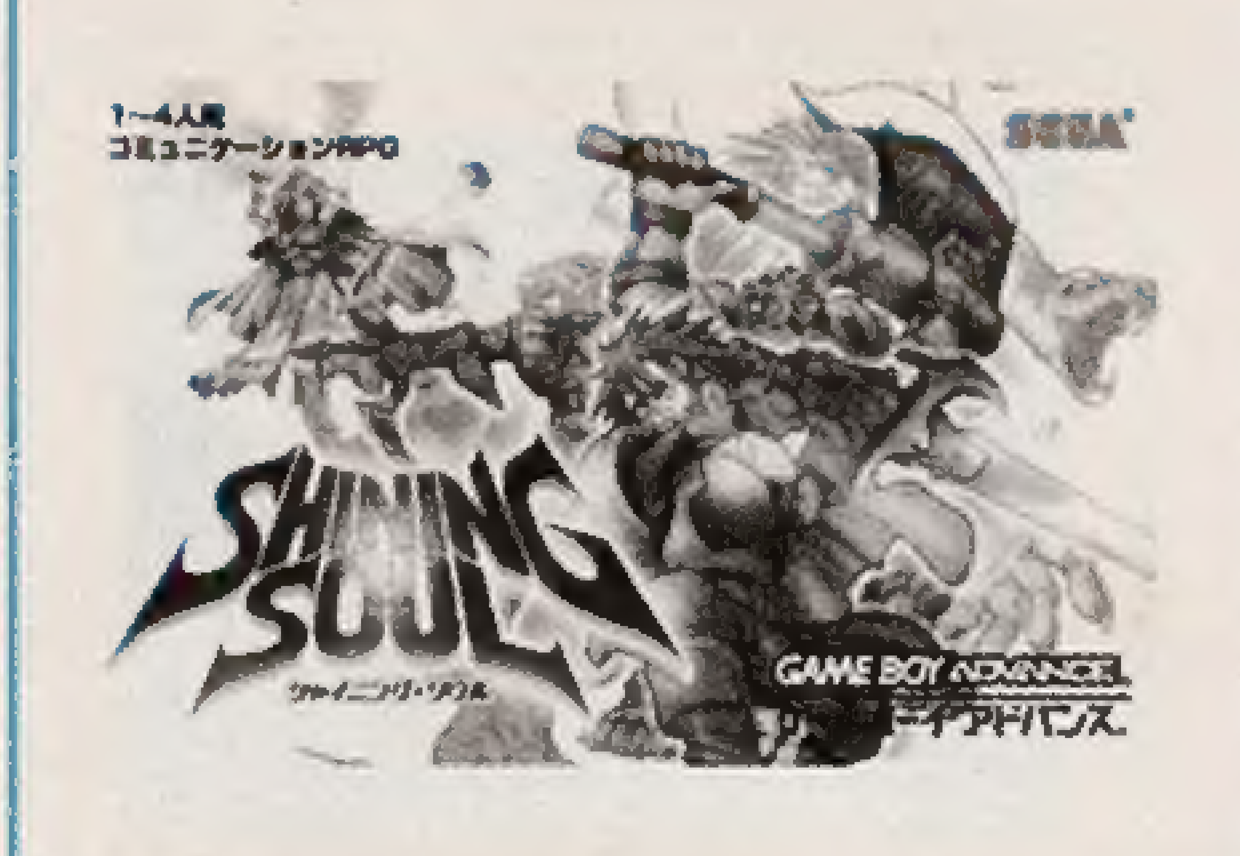


关于最近对于KOF2K1 ROM的hack



自从KOF2001的rom出世之后，便有街机仔提出质疑，因为很多街机里面具有的人物台词在模拟器上都不见了，于是便有各种hack版本的rom补丁满天飞，有如过江之鲫，而且再加上有的版本还被打上了站点的烙印。因此可以说是乱七八糟让人一头雾水……而实际上，造成人物台词缺失的根本原因是模拟器的不完善，即最新的NG游戏的程序部分使用了一些目前的模拟器模拟不出来或者说不能完全精确模拟的技术，因此我们所作的应当是对模拟器进行改进和修正而不是治标不治本的对rom修修补补……

游戏汉化一片火热



近半年来，由于国内汉化小组（如狼组）的活跃，加上网络上汉化资料的流传和汉化经验的交流，现在在GBA、SFC、MD等各个平台的汉化都有了可观的成绩，本月除了有梦组－梦幻之星4的部分汉化版放出，cgp小组更声称已经完成了GBA光明灵魂的翻译，只要完成字符替换，我们又将得到一个完全汉化的大作游戏。

SS模拟器Satourne的最新进展

作者仿佛深谙“事实胜于雄辩”的真理，每次更新都少说话多放图，最近的更新中放上了quake和gt24赛车的抓图。作者Fabien提到quake中只有场景而没有人物大概是对DSP芯片的模拟还没有成功的缘故。从抓图上来看图形引擎采用的是软加速，320*240的分辨率，不过不知道后面跟着的“*1.0”是什么含义？：P



PS：好像很多不懂法文的站长们更新的时候都只放上图片然后配上“看不懂”了事，其实以前模都的某站长提到过解决的办法。嗯，虽然网页翻译引擎把英文翻成中文还很生硬，不过法文到英文的感觉还蛮通顺的说：）

VBA 消息



Forgotten尽管一再推迟新版的发表时间，但看来不会拖的很久了。新版中修正了Win98平台下死机的问题。

说点闲话，VBA的推荐配置为Pentium Ⅲ 500，目前白金的机器是C 2 8 7 5（差一点8 7 4，汗……），当然是超频啦，想来应该不会比PIII 500差很多，但是声音部分就完全不感恭维，至少需要跳桢1才能听到比较连贯的声音，比如Konami Krazy Racers就是这样。遇到画面复杂特效（尤其是半透明的画面）较多的时候，就完全不行了。所以比起速度来，CBA和可文兄的DGBA都要比VBA好啊：P

Nebula/Kawaks的透明表Pack发表了新版本

国内也有爱好者编写自己的透明表并发表，比如常常在站点上面见到网友们制作的一些游戏的透明表，但似乎这些透明表的开发并没有一个完整的计划，通常是编写好了某个游戏的透明表就直接提交给模拟器站台站长来发表。个人觉得这样比较会有资源浪费的可能，因为没有固定的下载地点，可能没看到的人以后就再也找不到了，所以建议这样的作者是不是考虑正式做透明表升级包，新老都放在一起发表呢？



来自模都某人五一休假回来后的消息

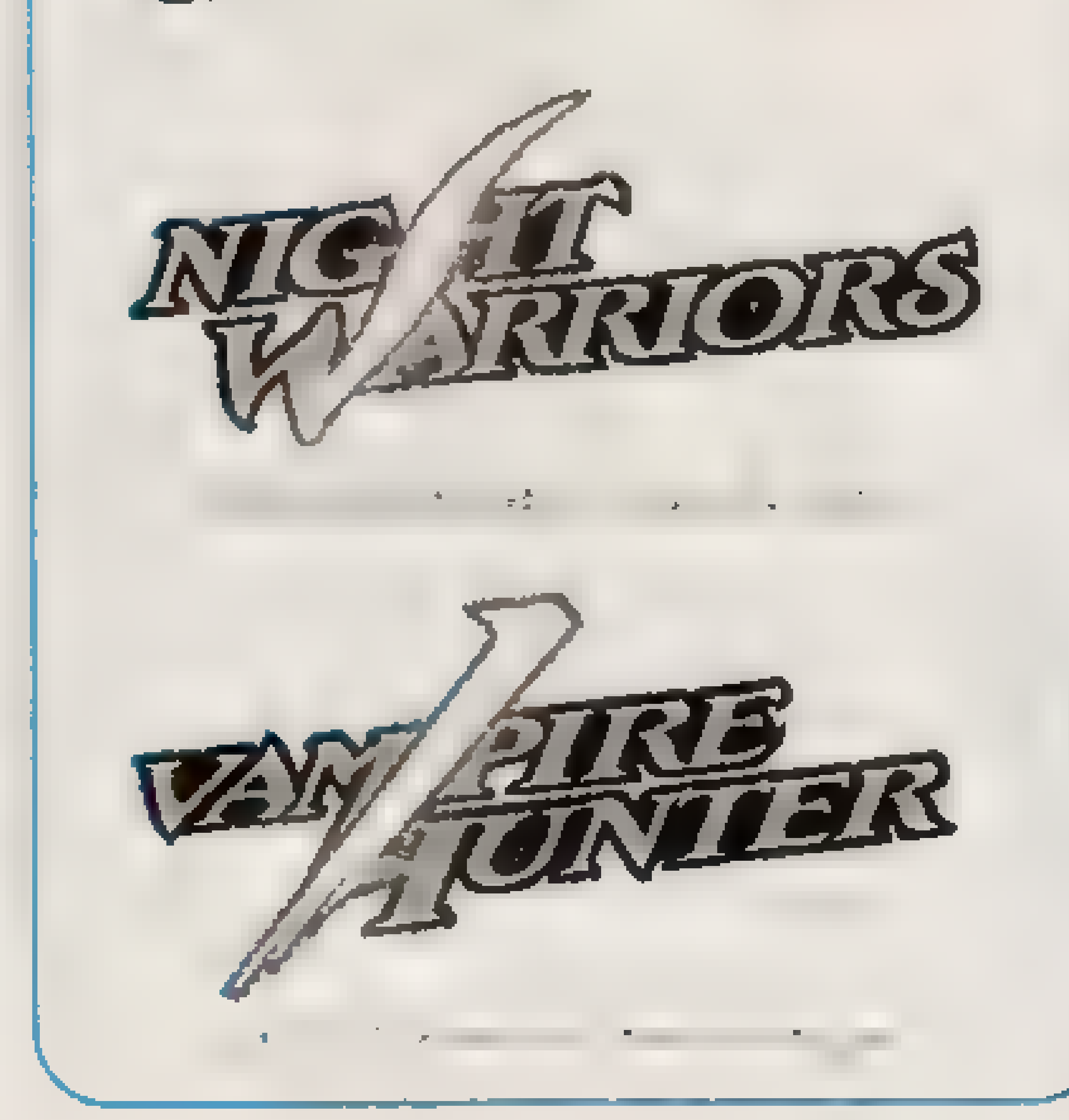


SONY 正在评估在XBOX上推出PS模拟器的可能性，而主要的评估对象就是Connectix被雪藏的著名PS模拟器VGS。VGS已经是SONY的财产，所以SONY应该不会让这个有着巨大商业潜力的项目从此消失。推出厂商官方的PS模拟器是在PS即将(已经?)退出历史舞台的现在，再赚上一票的好想法:P

不过比起CAPCOM来sony真的是很不开化，现在才醒悟过来，人家CAPCOM早靠着自己的模拟器把冷饭炒好几遍了：P

CPS2Shock发表了Nightwarriors: Darkstalker's Revenge的XOR

游戏的日版即是Vampire Hunter，也就是俗称的恶魔猎人(恶魔战士2)。根据模都某人的解释，虽然很多人误认为恶魔猎人和恶魔救世主是恶魔战士系列的2代和3代，但实际上这两个系列是平行的。前者的背景设定是在日版OVA的基础之上而后者则是美版漫画的设定，当然由此两个系列的系统设定也就完全不同了。另外，现在Raz手里2000年以前的新游戏XOR只剩下恶魔猎人2了，至于2000年以后那些让人垂涎三尺的游戏……嗯，再等等吧：P



NeoGeoPocket 模拟器 NeoPop 0.3 发表



这是目前唯一还在开发中的NGP模拟器了目前的进度是

CPU指令模拟完成了82%

CPU标志位完成度70%

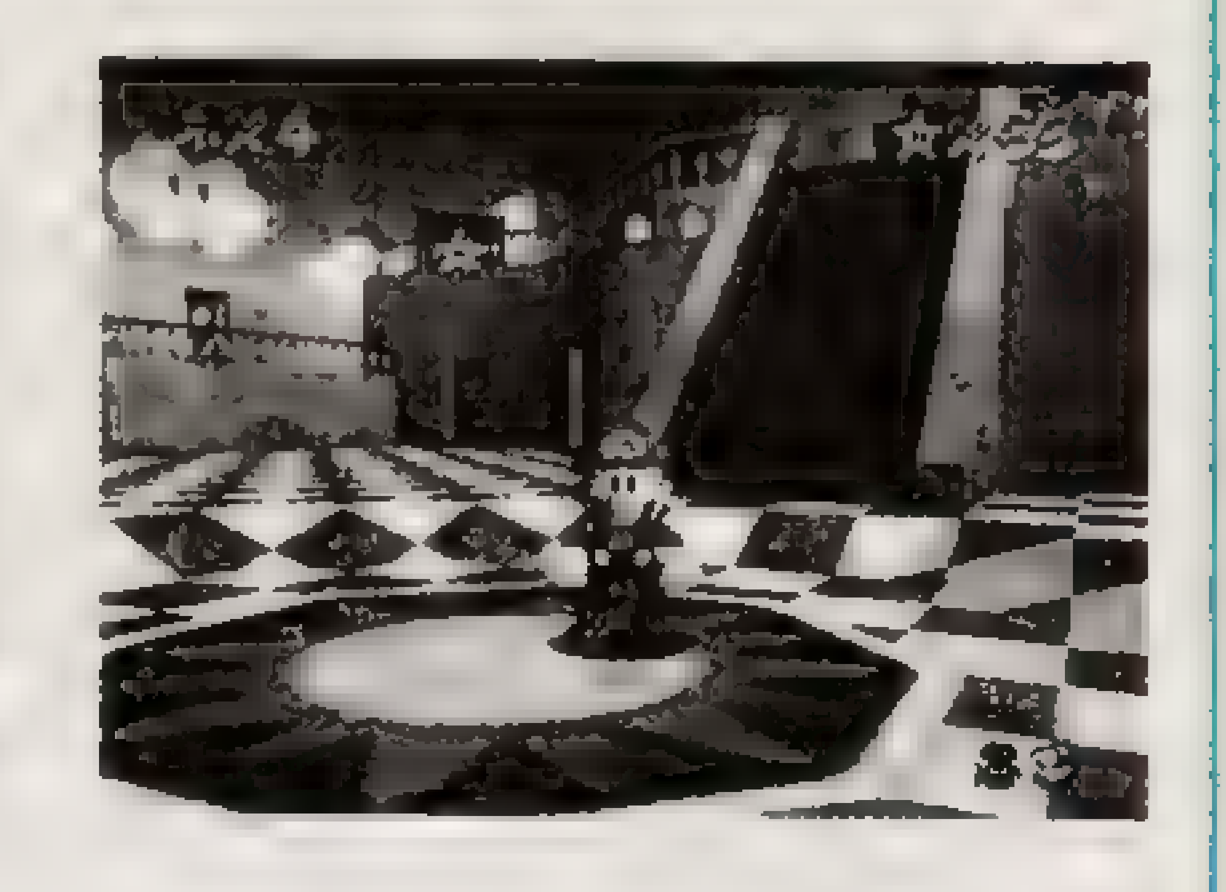
图形模拟完成85%

声音方面要差点，只有40%

用作者的话说，现在0.3版已经能运行很多商业游戏了，不过硬盘里没有现成的rom，继续期待作者的进度条上涨吧：）

拥有完美画面N64图像插件 glNintendo64

这是一个基于OpenGL的N64图像插件，虽然现在N64图像插件不是太少了，但是这个名字奇怪的插件的抓图一放出，还是令大家很感兴趣，虽然作者声称只支持Mario64和Mario赛车64两款游戏，但是从放出的抓图来看，Mario64的显示效果直逼N64原机器的画面效果，非常完美，而不像其他插件显示那样充满“电脑味”，或者，为了这样一个插件，重新玩一次Mario64都是值得的。



PCSX2 消息

对新主机模拟的 wip 永远是 fans 们追捧的热点，最近，PCSX2 这个 PS2 模拟器的开发小组迎来了两位新成员，一个是PS 模拟器 Adripsx的作者之一RooR,另一个名字是[TyRaNiD]，他最早为MESS编写驱动，现在在进行土星模拟的工作。PCSX2 的进展方面有：

– 一个 Spu2 插件接口正在开发，我们也许很快就会有可以出声的PCSX2

– BIOS的执行更加精确

……



不过大家应该明白的是，编写一个对PS2 机能进行模拟的模拟器不难，只要有足够的资料，但是这并不等于可用，"因为原型硬件和模拟核心之间的效率差完全有可能超过 1 0 0 万倍"—— 模都某人语：）虽然由于PC平台性能的飙升使得PS2模拟器从诞生到成熟模拟绝对比PS模拟器要短，但是短时间内我们还是不要对此抱有太大的希望才好：）

PC-FX 主机 bios 放出

上面提到了3DO 模拟器的开发计划，相对来说，PC-FX 的模拟却更低调了，目前只有FXer 这个小组在默默的积累中，他们放出了PC-FX的BIOS,不过这个BIOS并不是来自PC-FX,而是来自PC-FXGA卡（估计是pc98电脑用的PC-FX硬件仿真卡），但现在还不能确定他是否与PC-FX主机的BIOS一样。



大家好！！！在'降龙"的成功dump后，我们"型英帅靓正"的dumper白河愁在做些什么呢？大家又在期待些什么游戏呢？好吧，就由我走近他的工作室为大家送上他最新的动态吧！

1　上次你成功dump出了降龙，那这次的战国之刃会难倒你吗？



答：降龙和战国之刃都是没加密的东西，实际上是不存逻辑难度的。（什么叫逻辑难度？比如ROM中的数据经过加密，就叫逻辑难度。既然有逻辑难度就肯定有物理难度吧，请看下个问答。）

2　能说说dump战国之刃会有什么难度吗？它和降龙比起来如何？



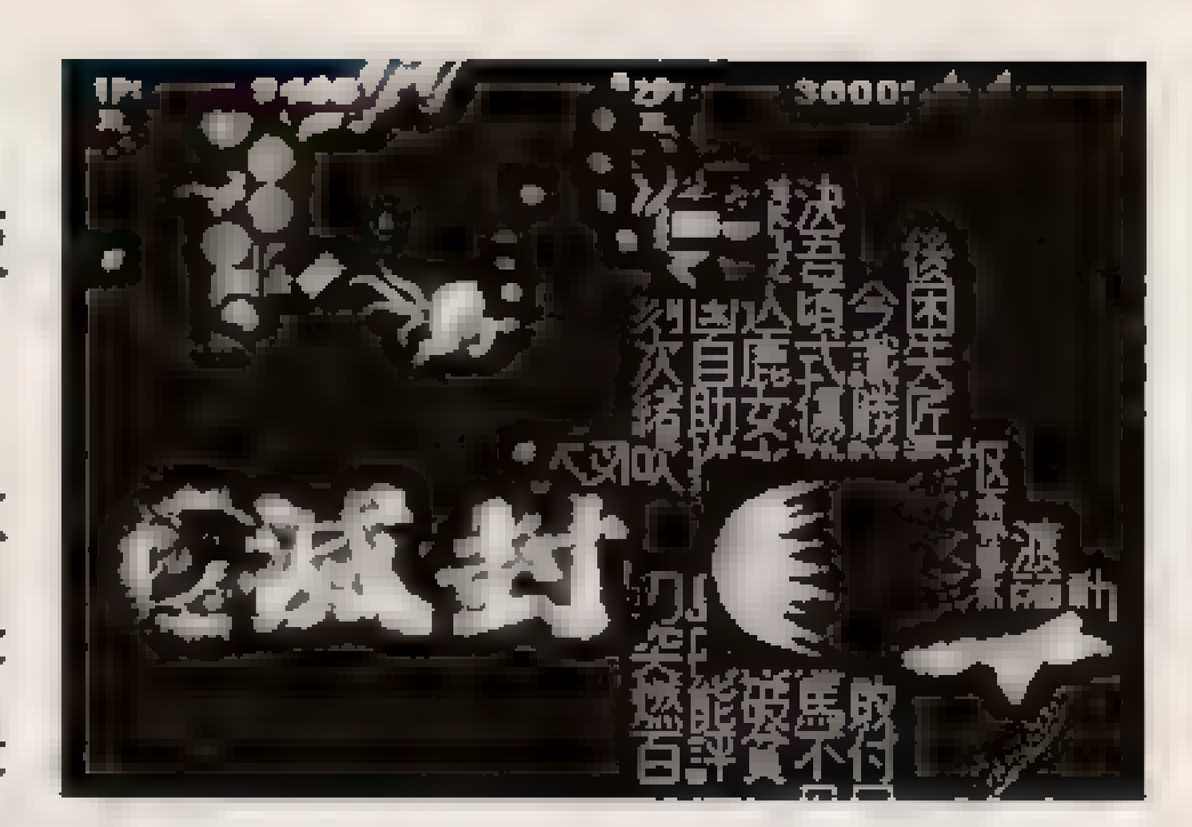
答：本来是不存在什么难度的，但现实中的许多事情却增加了难度。我最近非常非常忙，一天就睡那么四、五个小时，战国之刃的芯片引脚比较密，要用热风机才能吹下来……还要再去找相应的转接口（非常难找，订造的话大概400-500一个，比整个游戏还贵），DUMP完之后还要把芯片焊回去，太麻烦了，所以暂时还不能动手。这就是物理难度……

3　战国之刃的rom已经有了，不过玩起来不正常，请问这是什么原因？

答：最大的问题是4-u59.bin没有被正确地DUMP，因为加了密。所以玩起来造成画面不正常。不过我现在手上的板跟现在流传的ROM是不一样的，所以即使我DUMP出来了，也不能用在现



在这个ROM上面。



4　从硬件上来看，战国的板子有什么特别?

答：战国之刃出过两个版本（是两个不同的机板），一种是SH2　CPU的而另外一种则是M68020的。我手上的这个就是M68020的版本，M68020是一颗增加了M68000的性能的虚拟32位CPU。而且这个版本的声音是经过简化的，不过具体简化了什么，倒是没听出来：）

5 rom大约需要多长时间能出来?

答：准备工作都OK了的话大约就几小时吧。不过还要视乎ROM芯片本身的速度，有些IC本身特别慢，那时间就自然长了……

6　如果rom没有问题，到模拟器能玩要经过什么步骤?

答：这个就难说了，不过如果提交给MAME　TEAM 相信也只是时间上的问题。

7　到玩家能正常运行还要多久?

答：无法确定。因为在编写驱动程序到能真正能玩到的过程中会遇到很多未知的困难……

8　你的下个目标是什么呢?

答：如无意外大概是PGM系列吧。

好啦，对老白的"访问"就到此为止吧。希望战国之刃能尽早被dump出来。而为了给大家解解馋，我们这期就送上战国之刃的"不完美"版吧^-^

WE2002－中国龙之队

文：小翼

拿到WE2002有几天了，再研究了几支强队后发现，他们的综合实力与2000比基本没太大变化，个别球员的的个别能力值变化对球队整体基本没有影响。几乎完全一样的系统和操作让我们不需要太多时间来适应。



在没有经过实际感受的情况下，在下对中国队作出了"低调"的评价。当时由于时间关系，只大概看了一下球员能力就有了"2002中的最后几名！"的歪理邪说！！！ 这几天好好用咱中国队踢了几场，发现国足的实力比2000中己是大有长进！！以下的评价是我在用中国队与哥斯达黎加、尼日利亚、英格兰、欧洲明星队等一、二、三流诸强数次交手后做出的，应该说是能作到客观公正的！

速度是中国队的特点和优势，这一点在游戏中依然可以感觉到，别看球队评价栏中中国队的速度不快，但真踢起来国足的小伙子们各

个虎虎生威！小范围的传切配合和快速的分球突破是中国队的主要进攻手段，在前几天的中韩对抗赛上，国足多次在对方半场精彩的多人小配合让人感觉中国队已不是那支一味长传冲吊，然后等待对方失误的球队了！！在游戏中，中国队两个边路都有能拿球的队员，（只要你技术过硬）李宵鹏、李明、邵佳一也都有不错的冲击力！两个边路下底套边的传中加上海东和杨晨都有不错的头球功夫，使"中国头球队"的称号当之无愧！（有一段时间里，"中国头球队"似乎成了某些媒体讽刺中国队的话柄！我想说的是一支球队的某种常用的进球方式如果被说成是它的弊病，那么这支球队长期在这种环境中成长是有百害而无一利的！！打越南、柬埔寨时起高球传中有什么不对？难道一定要和对方秀秀脚法，然后在去世界杯上和土尔其的猛男们争夺空中优势？古语有云"业术有专攻"如果我们的国足真能把高空球掌握的炉火纯青，我觉得要比所谓的均衡发展更能让我们在世界杯上有所作为！！）　442A是国足最合适的阵型，我的阵容是这样的：



比赛开始！

GK　江津，18的对抗和反应对中国队来说是个意外的惊喜！尤其是一些禁区内的"小球"的处理更始让人瞠目！加上身高优势，打起比赛来让人非常放心。第一替补是未来的主力国门安琦，实力和江津不相上下，他俩可视状态而上。

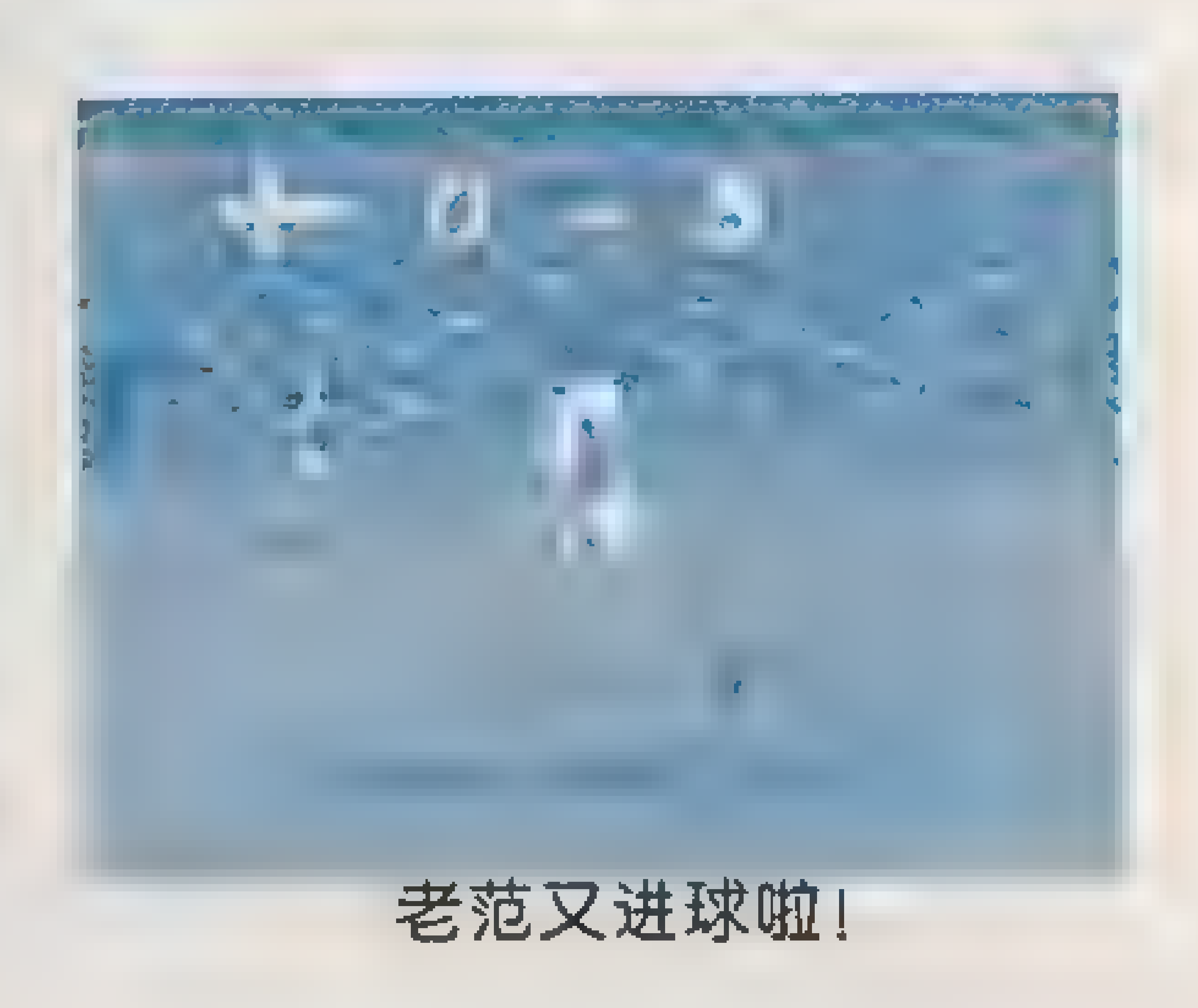
CB 李玮峰，范志毅，两人的防守意识和对抗还都不错，范志毅对高空球的控制能力不错，另外在比赛中感觉二人都很积极，大范围的防守区域可以有效的弥补边后卫助攻后留下的空挡。替补席上没有了"黑子"使得陈刚或徐云龙要有一人作好中后卫的准备，感觉徐云龙更适合，而且陈刚有速度，留着打边后卫也很不错。其实单比速度，陈刚比两个主力都快不少！KONAMI在这一设定上实在欠妥（其实现实中徐云龙的速度也绝对不比陈刚慢！！）

SB 吴承瑛，孙继海，两个全白让人不能接受！！！不过二人比赛中的作用还是很明显的，助攻时也能做到积极主动，虽然能力不高，速度奇慢（均为16，14）但用起来感觉还不错。442阵型中边后卫的助攻很重要，比赛中二人后插上时一定要保证传球成功率，因为二人绝对速度太慢，回防很吃力！

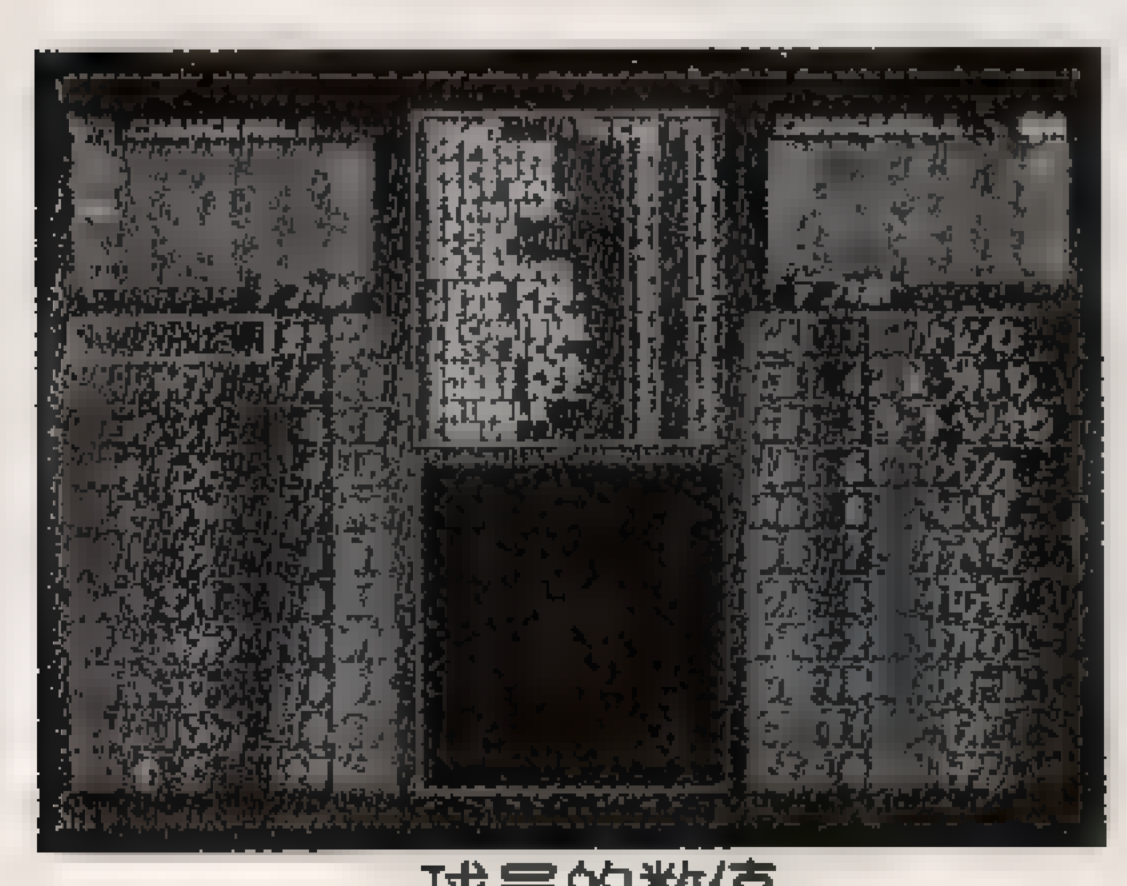
DH 李铁，除了17的体能一无是处！（其实给个18也不过呀）在后腰的位置上中规中矩，李铁的使用和现实一样，他在大禁区前沿的拼抢是中国队不可获缺的！感觉比赛时他还真的"跑不死"两个16的射门对他来说是个惊喜！也让中国队在禁区外有了重炮！？！（现实中的李铁射门我就没见打中过门框！）徐阳的水平也只能盼着李铁受伤了！！

SH 李宵鹏，李明，十强赛上发挥出色的李宵鹏到了2002里竟然~~~~速度15，15传球15！！！（记得上海四强赛上的李宵鹏有几脚传球真是可以用精准来形容）不过他的冲击力还行，也很积

极！在左路还算活跃。李明有着全队最好的体能，比赛中也是跑动最多的，中国队的进攻主要就在他的右路，积极的前插和后撤弥补了速度上的不足。（现实中的李明正在为伤病困扰，真为他担心！）马明宇和申思的水平也还可以，他俩都有一脚不错的传球，需要控制时可让他俩上场。而来自国安队，米卢最器重的球员邵佳一有着国足最好的脚法！虽然只有14！！


老范又进球啦！

OH，祁宏，体能，射门，技术，过人样样过关，十强赛上的影子杀手实力不容质疑。16 的传球在前腰的位置上也能胜任！另外两个 16 的速度加上充沛的体能让祁宏成为中国队最大的亮点！！！祁宏在比赛中应该是中国队拿球最多的球员。他能控制，有冲击力，进攻时他会活跃在对方大禁区前沿，拿球后尽量做到多控制，等待边前卫和边后卫的助攻，有机会自己也可以射门。另外，14 的弧线球其实还算准，我已经用祁宏进了好几个直接任意球了！大胆射吧！总之，祁宏的使用是你用中国队关键的关键


球员的数值

CF 郝海东，杨晨，两人的攻击意识都降了，不过着似乎没有太大影响，只是海东 15，16 的速度有点让人不能接受！好在他的

射门还行，比赛中感觉海东非常好用，尤其是射门，非常有准！而杨晨的射门和速度十分平均，都是16，跳跃和头球都有17，是国足锋线上的第一杀手！替补席上，谢晖是个亮点，速度和射门都不错，还很灵活，可以在禁区内钻来钻去的！宿茂臻是个不错的中锋，有对抗，射门和高空球技术还可以。（只是形象~~~）而曲圣卿就有些"鸡肋"了。



中国队大胜！

防守能力不强是中国队的弱点，阵地战中要熟练使用包夹战术（□+×）制造局部人数优势，尽量不让对手"导"起来。但要注意的是尽量由中后卫和前卫一起包夹，也就是前后夹击。千万切忌两名球员从同一方向冲向对方！这样很可能会被对方球员一个大转身将两人同时甩掉！那样就危险了。诺被对手打反击，应让有中场球员与之纠缠，等待后卫落位。

其实用中国队比赛时大可不必一味死防，只要不是阿根廷或法国级别的对手，大胆进攻绝不是自寻死路。边路叠加套边进攻是中国队的特色，所以在战术选择时左路进攻和右路进攻是必开的，这里再向大家推荐造越位和防反两个战术，造越位可用L2 控制。在本方狂攻时，对方突然反击便可打开L2，最好将中后卫范志毅设为自由中卫 SW，这样他会积极助攻，并在中场就参与防守！！进攻

时不要死打一边，大范围的长传转移是边路进攻的精髓，边后卫助攻后尽量选择45度角的传中，因为中国队的边后卫速度有限，如果下底传中被对方解围自己就没有回防的余地了。边后卫助攻后千万要注意传球成功率！切记！！另外在速度的设定上感觉和前做（WE2000）有些不同，2000中拿球队员很容易被无球球员追上，速度差几格也没关系，但在本做中拿球球员的带球速度有了一定提高，如果你拿球是和对方差开5到10米，那就可以放心的跑一段了。这一改变使中国队受益非浅！就算对方比咱快很多也可以从容处理了！！

以上就是我这几天对中国队的的一些心得，由于时间关系文中还有许多不妥之处！希望各路高手不吝赐教！

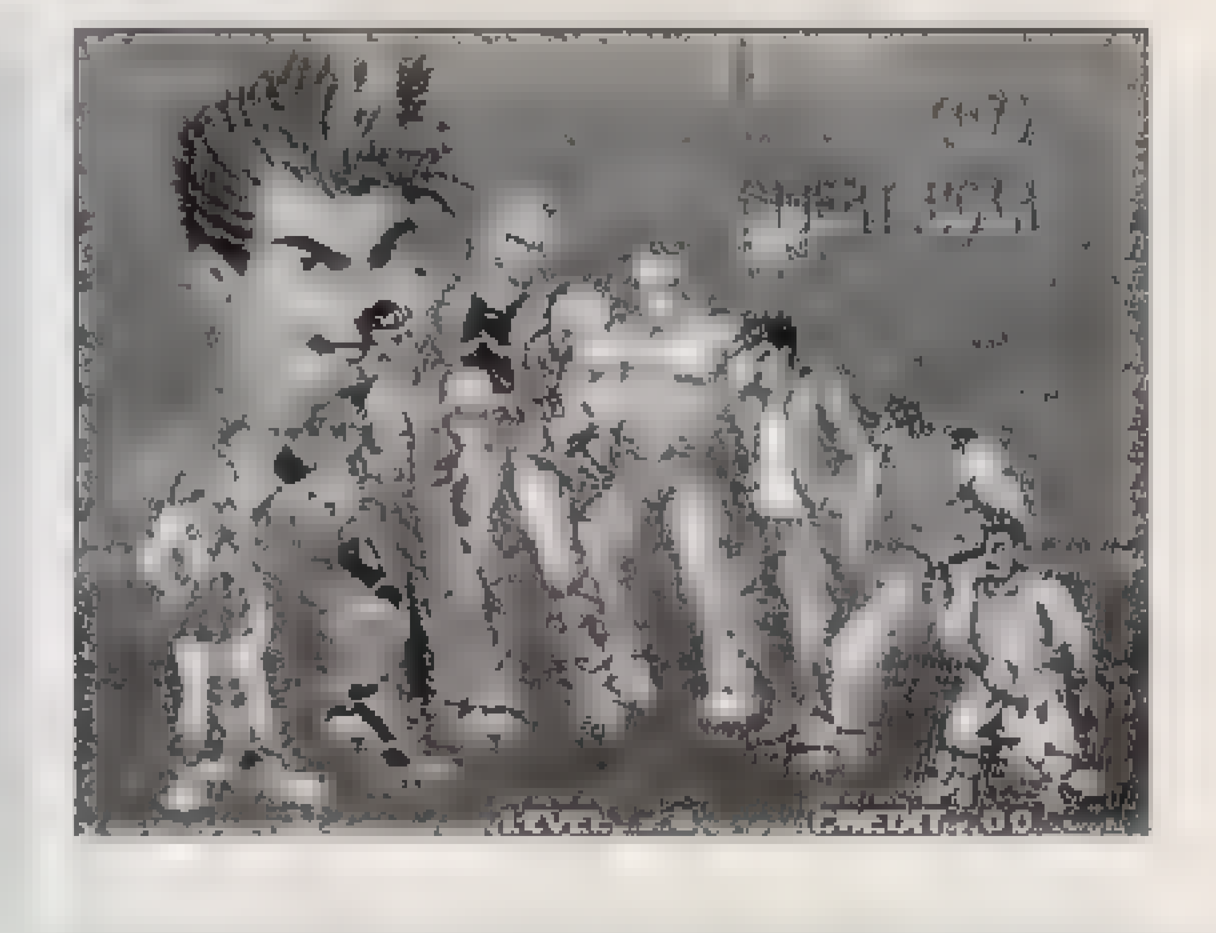


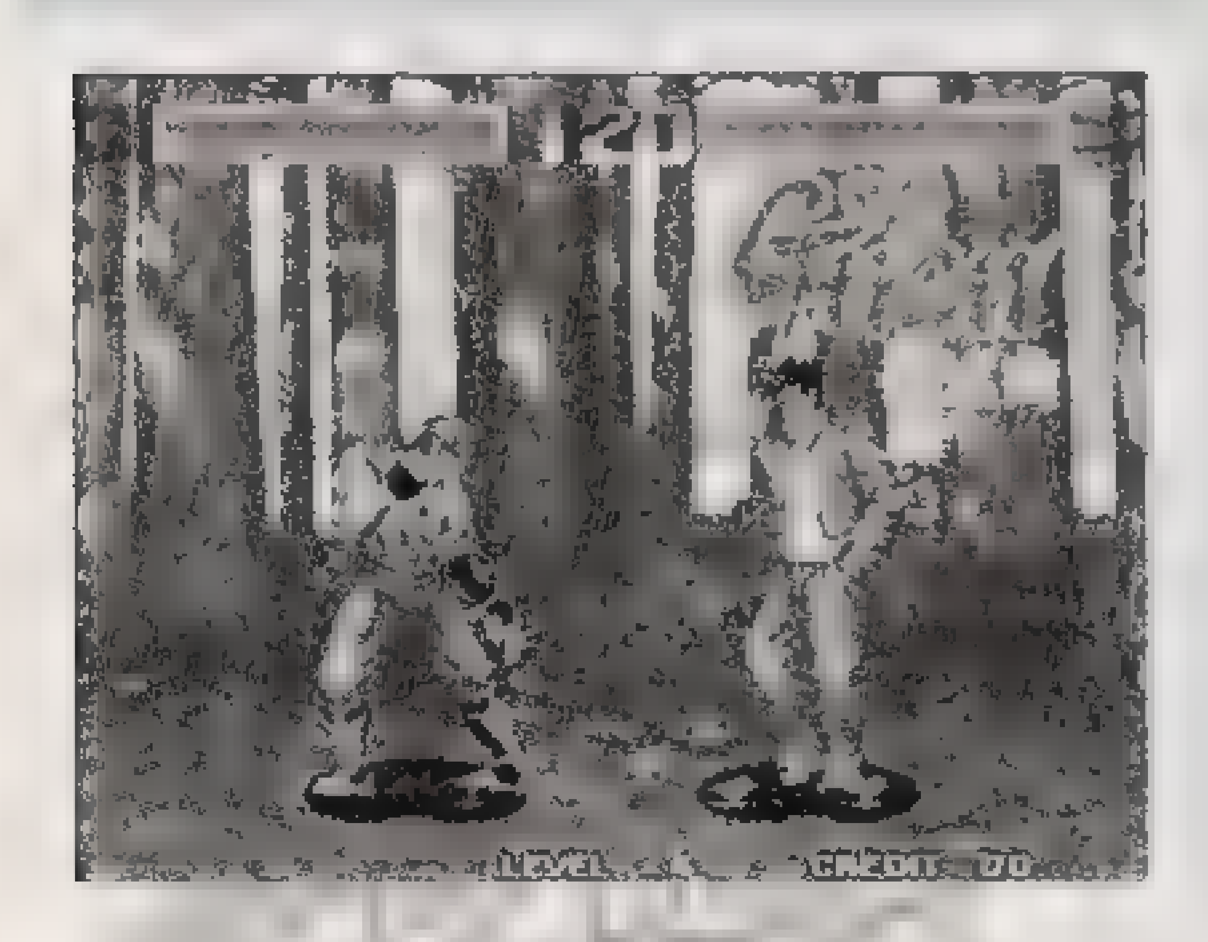
街机游戏



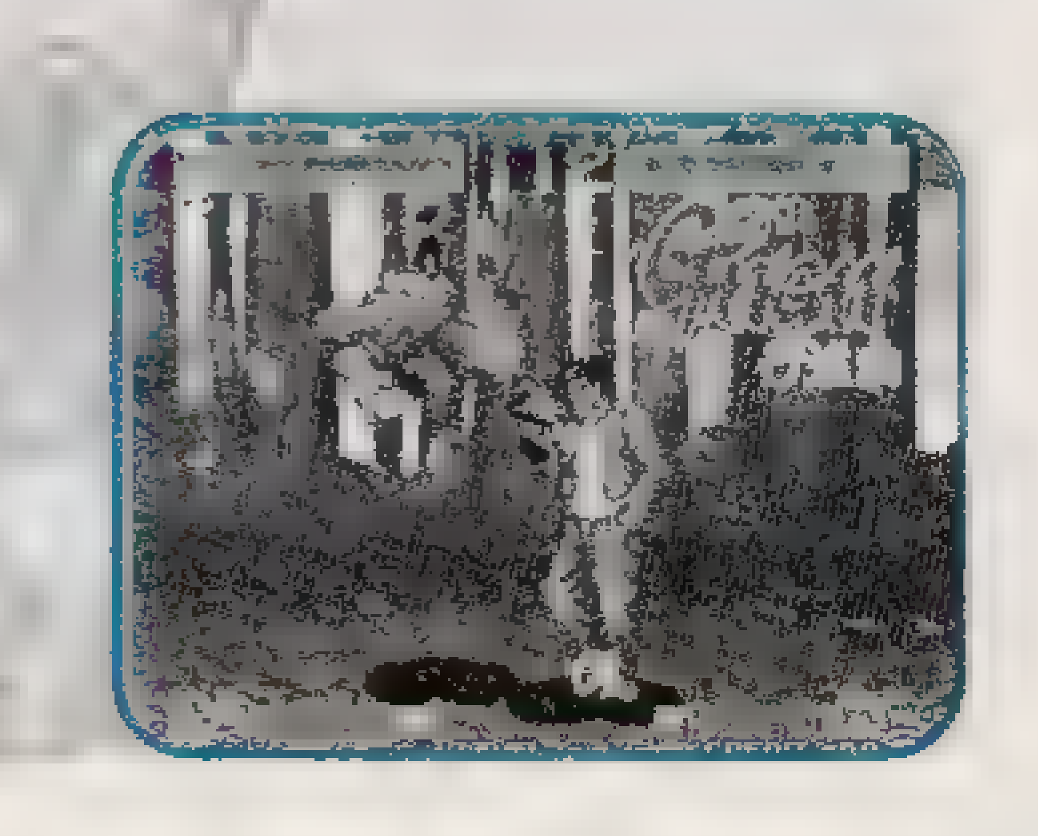
推荐模拟器：
MAME32
游戏厂商 ADK\SNK

曾令笔者引以为豪的游戏，因为曾有20场不败的记录^－^，游戏的设定做得很“爽快”。它和一般的格斗游戏有着很大的区别。首先，游戏的移动和横版过关游戏有些类似，除了跳跃外，还可以向8方向自由移动。虽然游戏玩起来对格





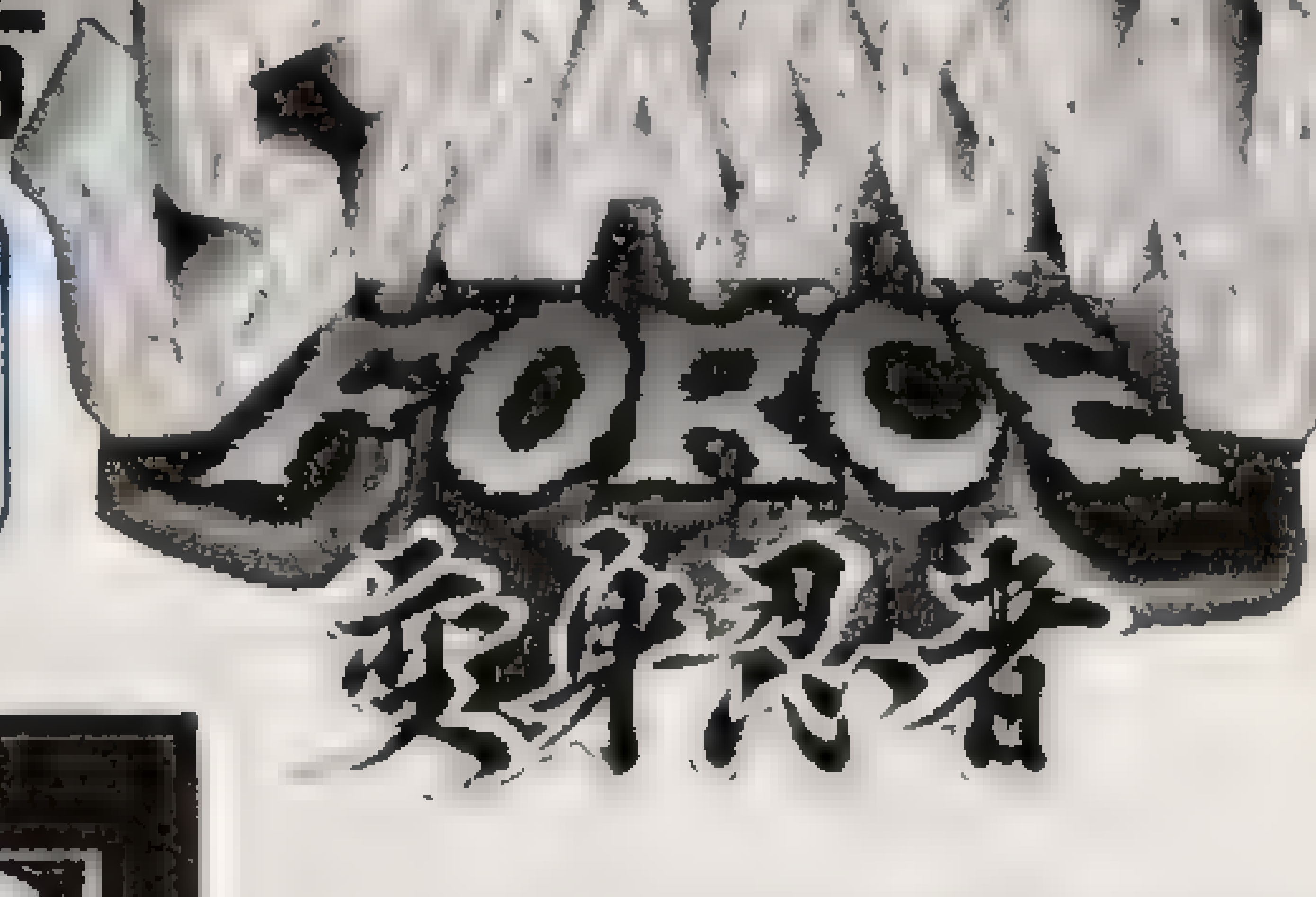
斗技术的要求偏低，许多格斗游戏“高手”会对此游戏不屑一顾。但纯以“游戏”这个概念来看，它绝对称的上是一只很好玩的设计。特别是“超必杀技”的设计，充分体现出游戏角色的个性。很有当年“热血”系列的感觉。

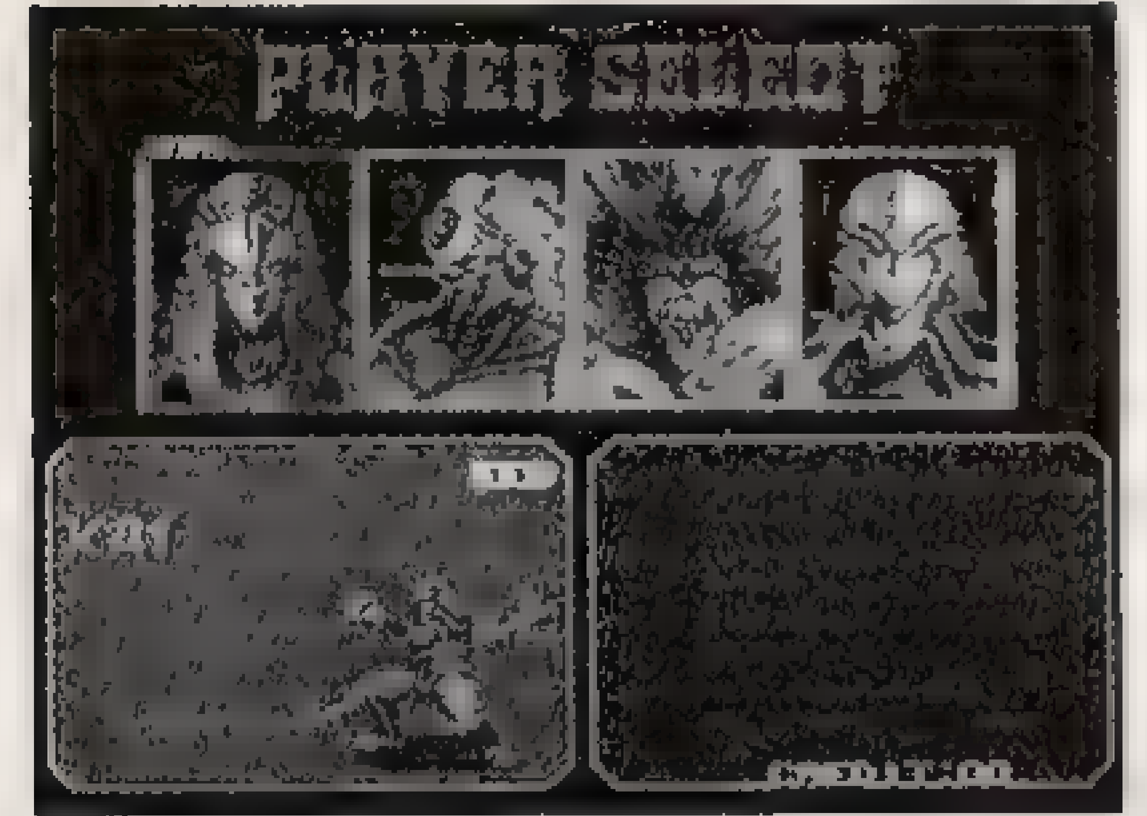


变身忍者

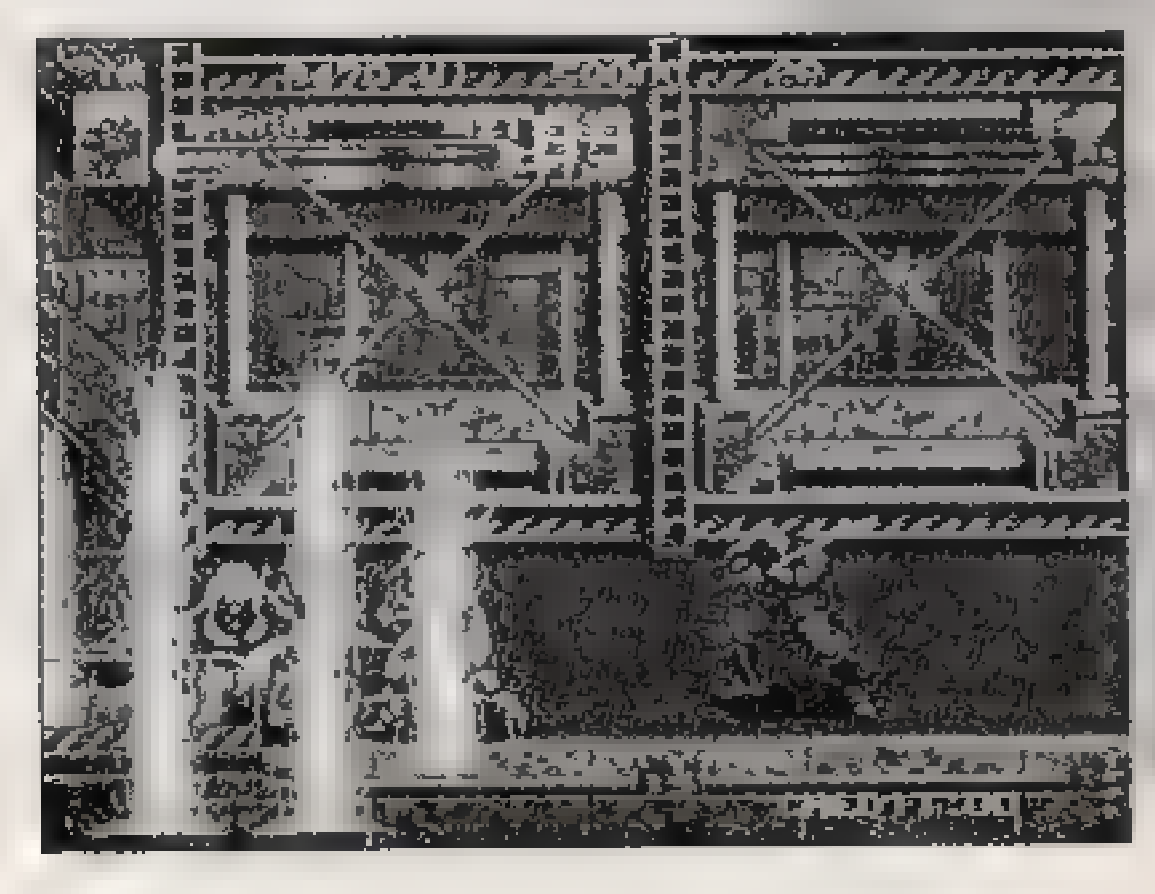
■ 推荐模拟器：MAME32

■ 游戏厂商 TECHNOS

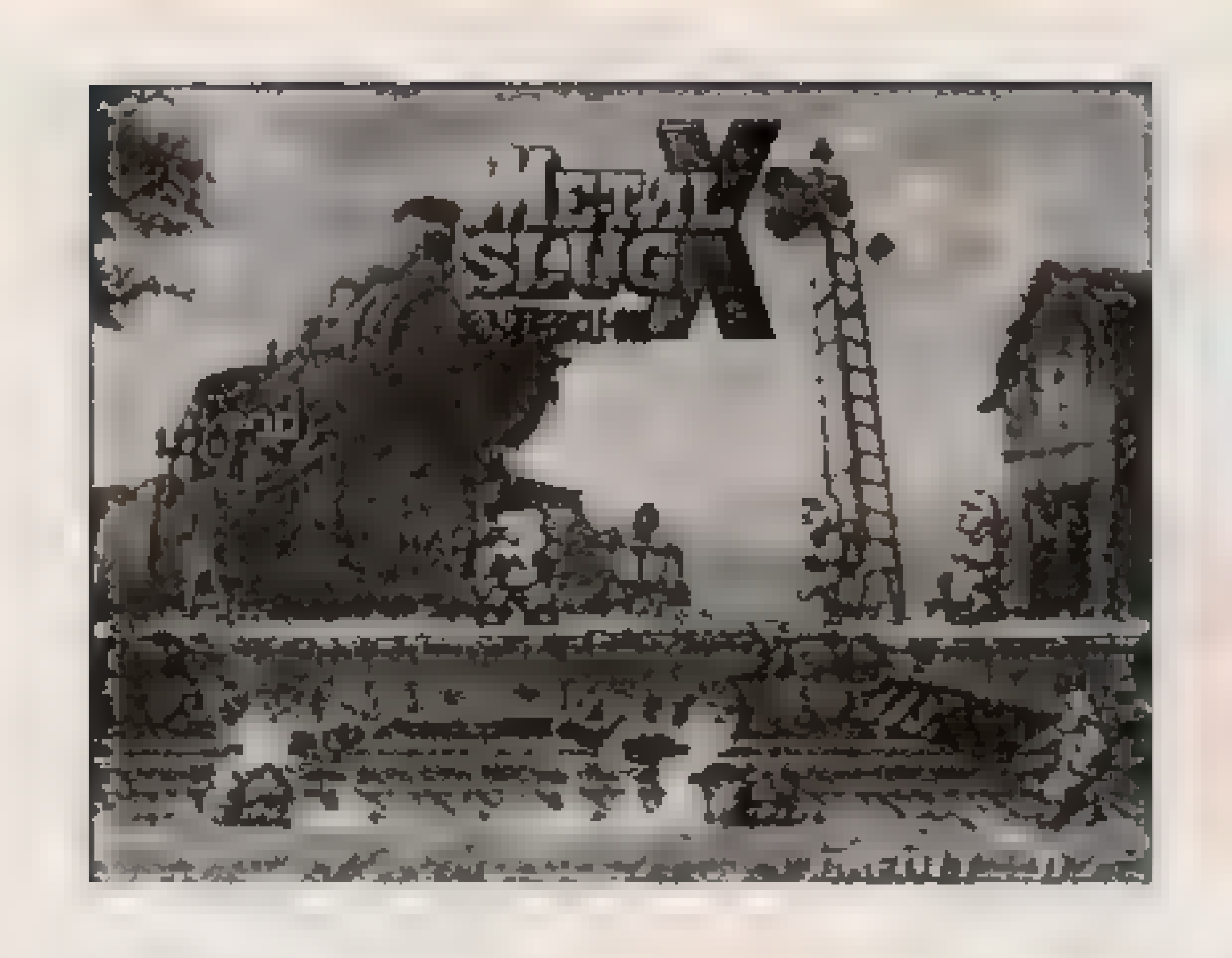








为什么此游戏的放出会在模拟器界引起如此大的波澜呢？它既不是什么新rom，也不是什么超经典的游戏，但我们还是对它充满期待。这可能就是我们为什么要去玩模拟器的最初情愫吧——对当年那种兴奋感觉的怀念！想当年，《变身忍者》凭那独特的游戏系统和出色的人物设定，赢取了万千“横版过关”迷的心。本游戏的出品公司为Technos，曾出品的大作有大名鼎鼎的“热血”系列，在游戏中我们还能看到国夫君的身影呢^—^！而此次放出的rom也留给我们一些遗憾，那就是版本的问题。因为以前我们能玩到的多为日版，而此游戏日版和美版是有着很多不同的地方的。希望日版也能早日放出吧！





对于一只游戏来说，最重要的是什么呢？“有趣”——这是我不二的回答。虽然，我们有时还是很想“尝尝鲜”的，所以从之前的MS3到现在的MS4都是人们口中的热门话题。但对我来说，真正把合金推到顶峰的是它的“X”特别版。而这次的“胖子”版，就可以说是把“合金”精神推到了极至。在“横版动作射击”游戏已是“垂暮之年”的今天，“合金”系列可说是硕果仅存的了。它能一直站到现在，凭的就是它那能令人会心微笑的幽默，和痛快淋漓的游戏感觉。现在，我们能使用那“传说中的胖子”进行游戏并通关，确实是令人兴奋的事情。在这里要多谢白河愁为我们带来这样的好东东。





合金弹头X “胖子”特别版

■推荐模拟器：MAME32

■游戏厂商：SNK

推荐模拟器：MAME32

游戏厂商: UNICO

丝路传奇

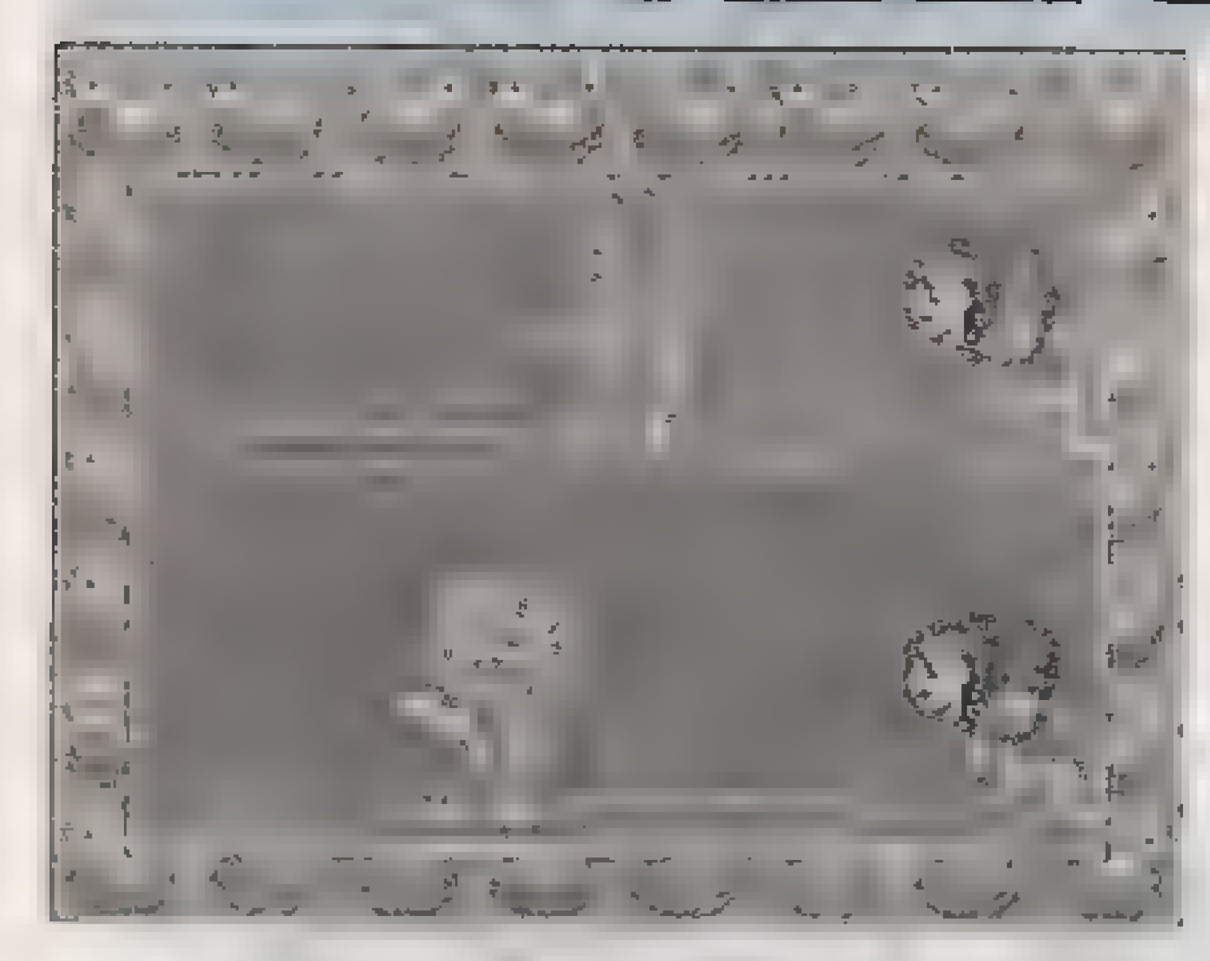


作为MAME0.60新支持的游戏，《丝路传奇》可能会被《变身忍者》的光芒所掩盖。但“丝路”其实是一只不错的横版过关游戏。它的人物全用电脑绘制（CG），而且人物的招式丰富，还有武器的升级系统（招式会随着武器级数的上升而增加）。而在游戏中，角色要使出必杀技是要用“气”的。而这些“气”是要用combo来增加的（战国传承2000也使用的类似的战斗系统）。游戏中，敌方角色设计参考自中亚和欧洲古代战士，每关都有它自己的主体人物（但游戏奇怪的地方就是，在欧洲也会出现亚洲的地方角色，难道是一路追杀过来的？）。在日本游戏当道的今天，试一下韩国人的东东，会有不少的新鲜感呢！



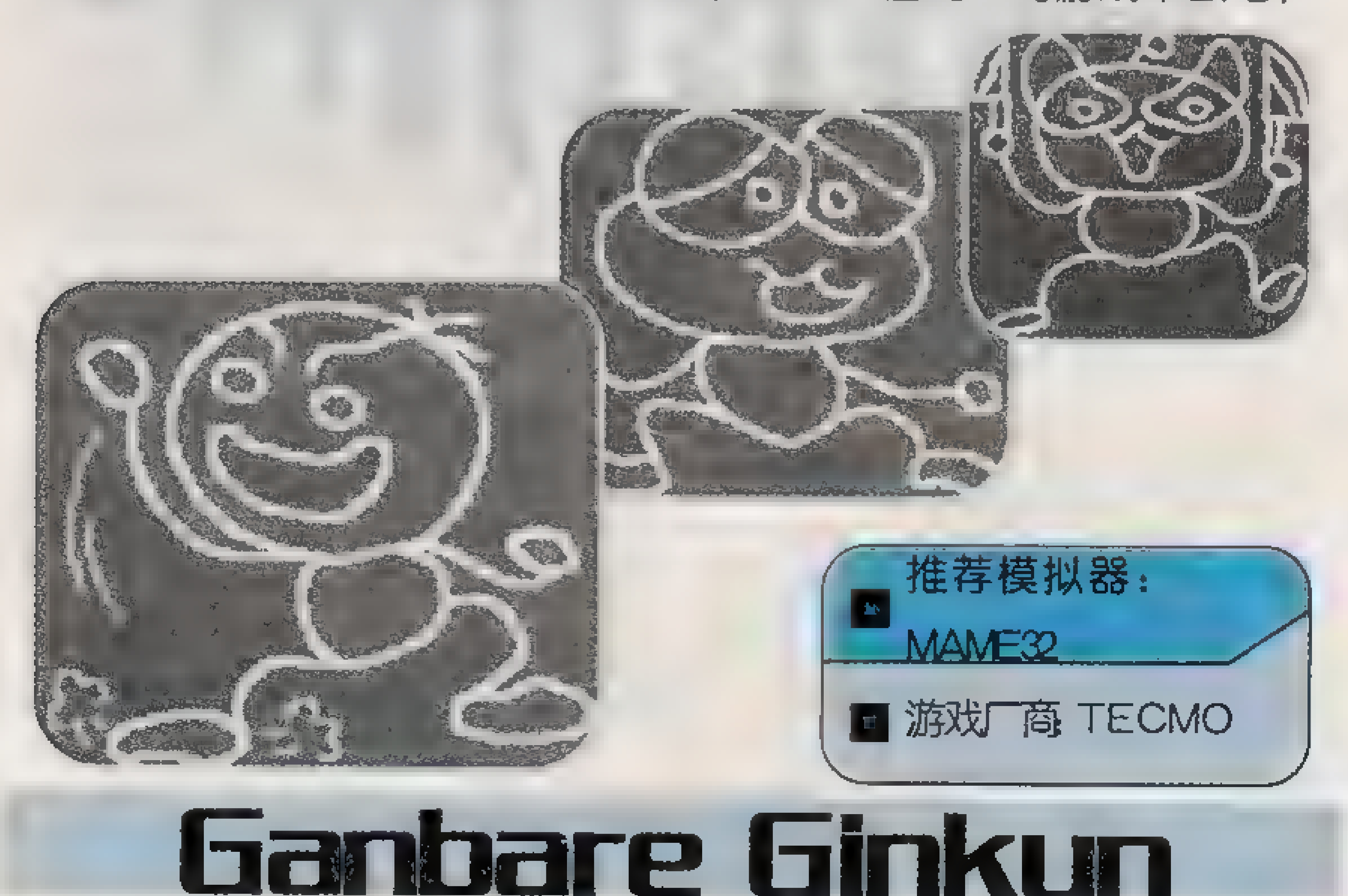


Ganbare Ginkun





此游戏为悠闲娱乐类的智力游戏，整个游戏的风格都充满了“日式幽默”。你的“主角”是一个由粉笔画成的小人。要通关，就要经历种种“古怪”的考验。里面的小游戏可说是“古灵精怪”，保证能给你十足的惊喜！而每只游戏的开始都有一段详细的说明，让你知道游戏的具体玩法（因为游戏规则都比较简单，所以即使说明是日文的，我们都能知道游戏的玩法）。游戏还设有对战模式，和自己的朋友或MM一起投入这“怪诞”的游戏中去吧！



推荐模拟器：MAME32

游戏厂商 TECMO

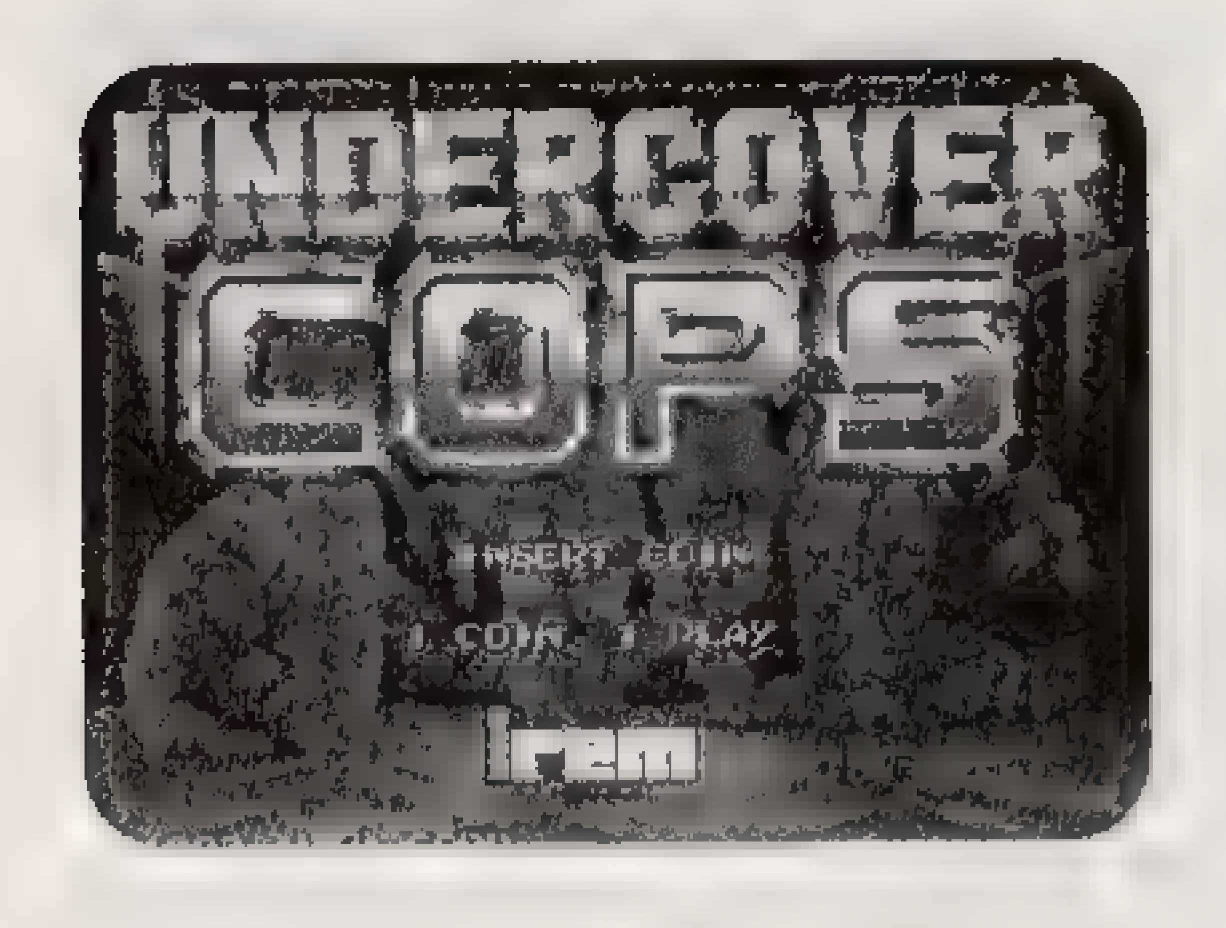
Ganbare Ginkun

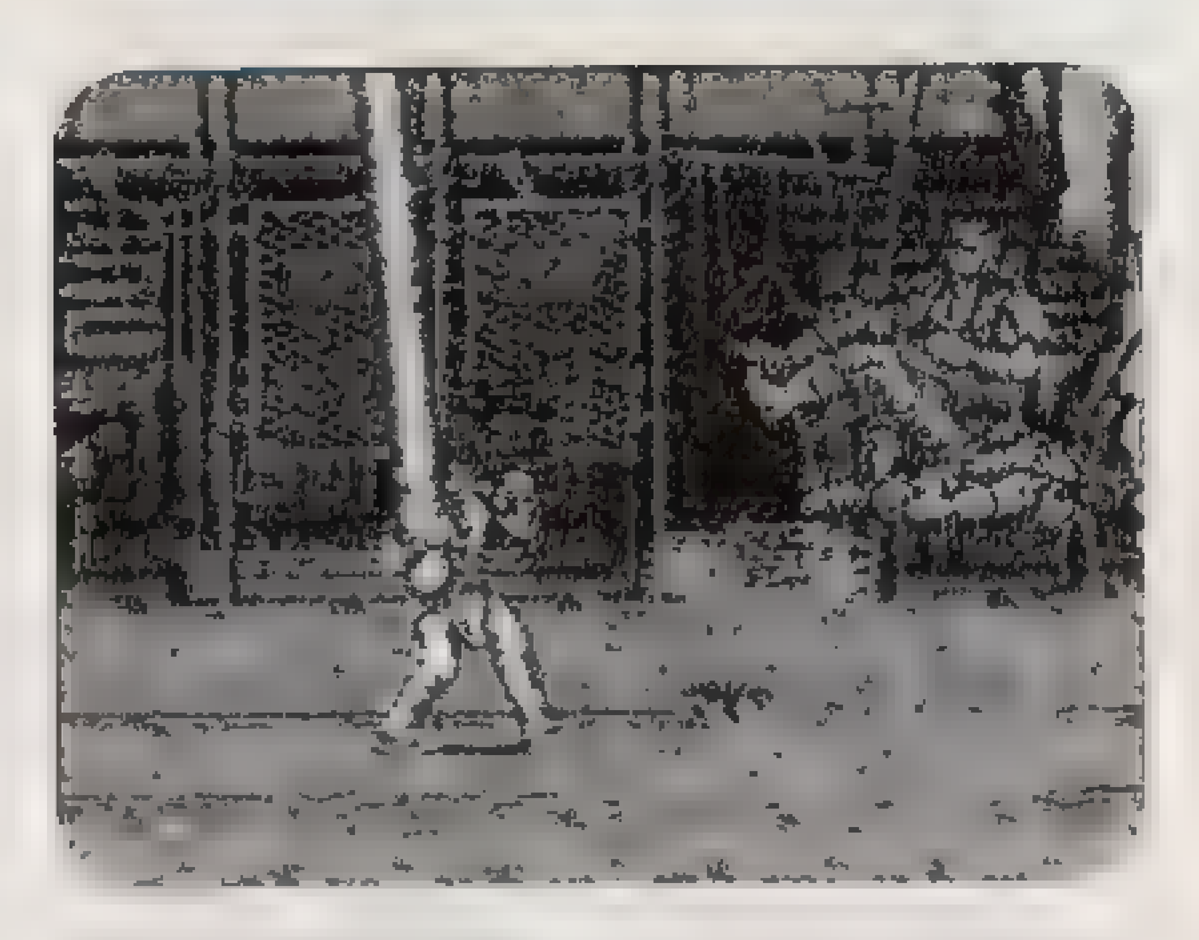
玉面威龙



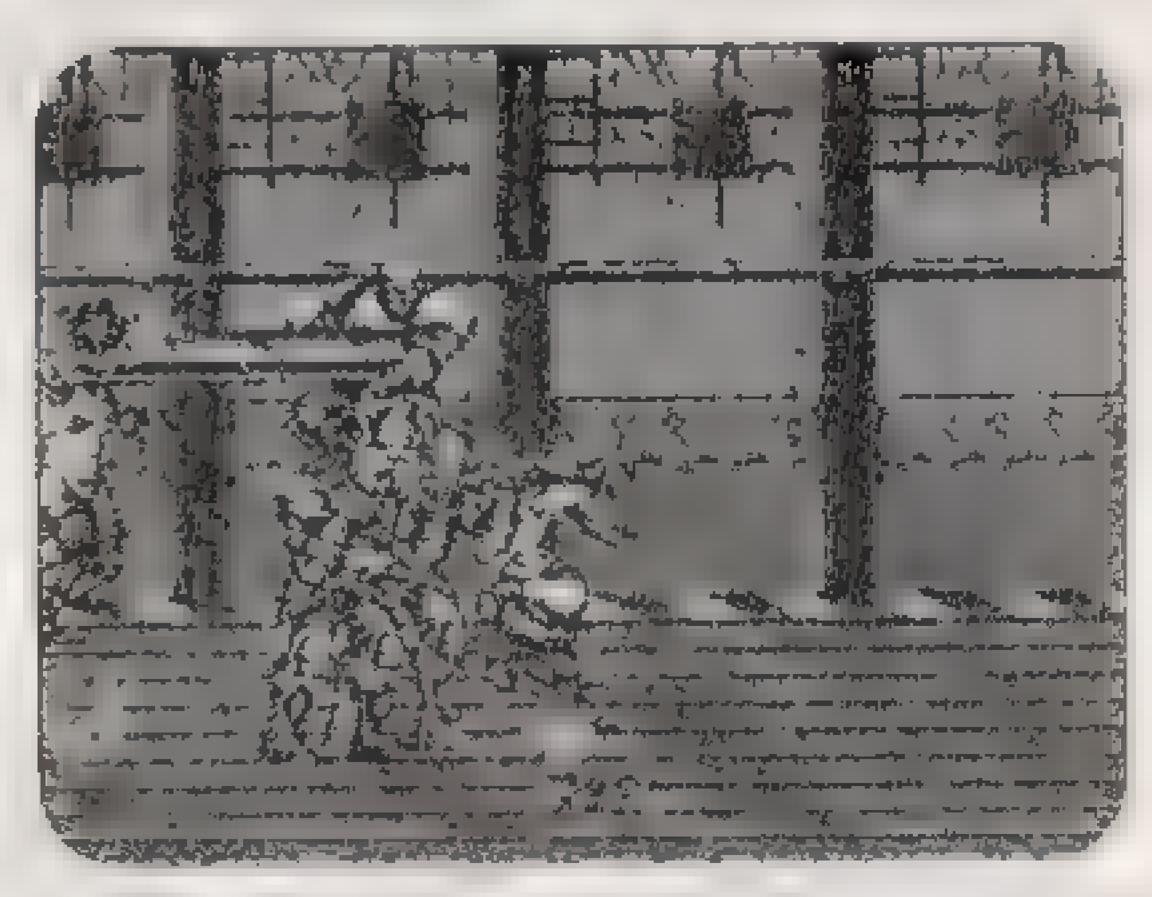
游戏厂商：Irem

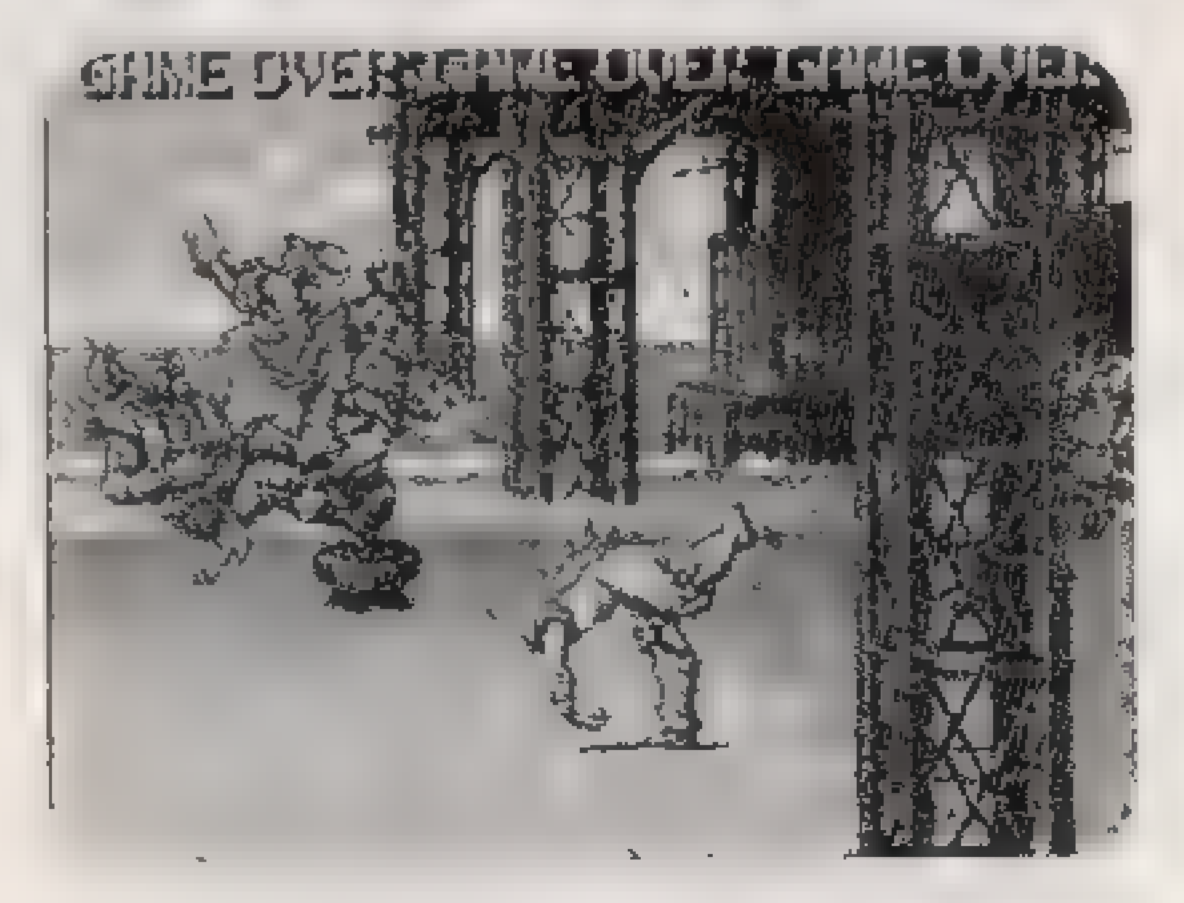
Irem 公司 1992 年的出品。(Undercover Cops)





游戏以爽快和暴力见称。游戏里的武器很多，而且比较夸张(你能相信电灯柱和小汽车能成为一件武器吗？)。游戏背景是未来的世界，整个世界混乱不堪，要维持治安，政府唯有采取“以暴易暴”的方法。被挑选出来的特警每个都身怀绝技。整个游戏都笼罩在晦暗的气氛当中，充满了美式的硬派风格。这个游戏在当时的影响力还是很大的，相信大家都有玩过吧，想怀旧的朋友，这个游戏可是一个很好的选择哦 。





棒球忍者

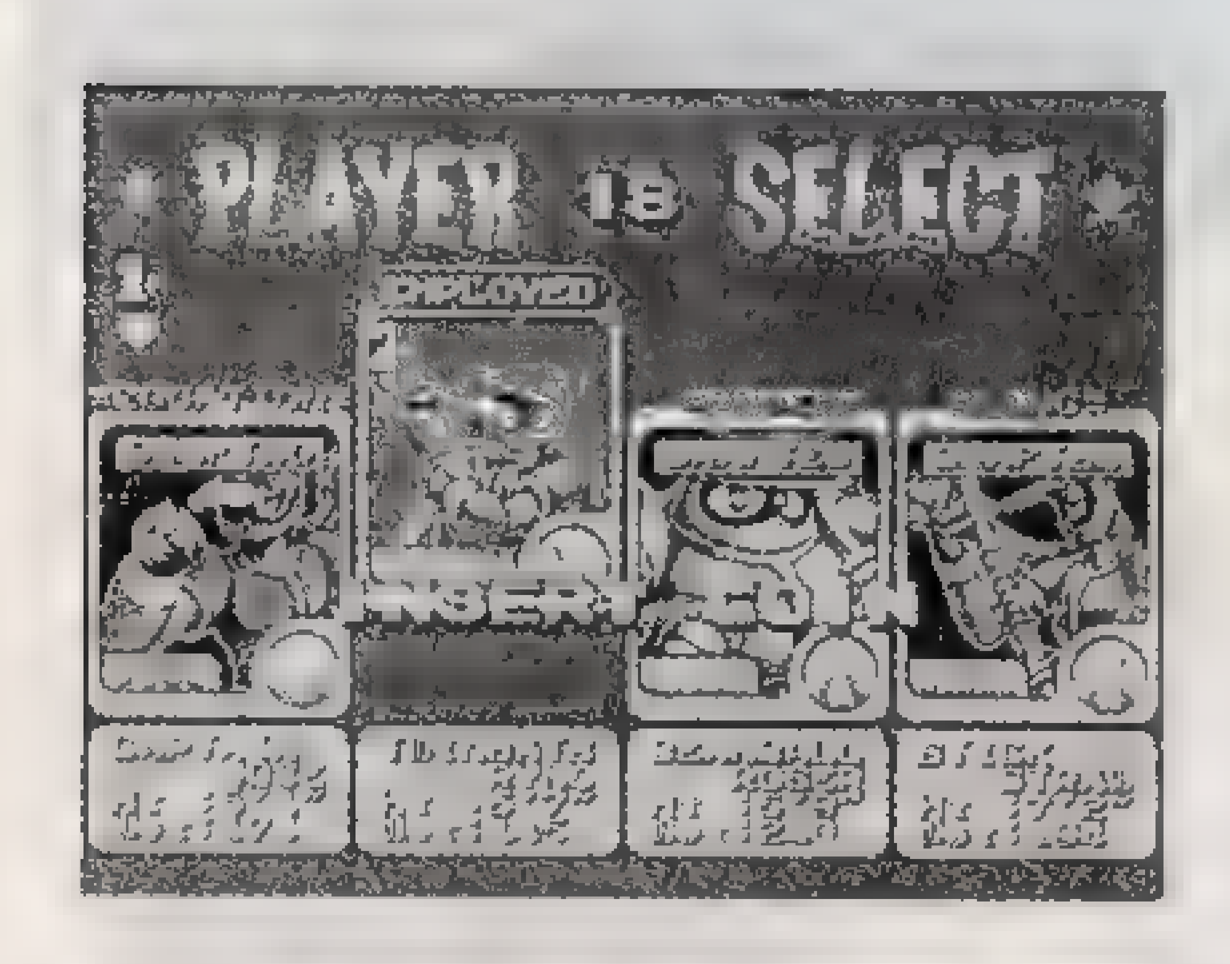
(Ninja Baseball Batman)

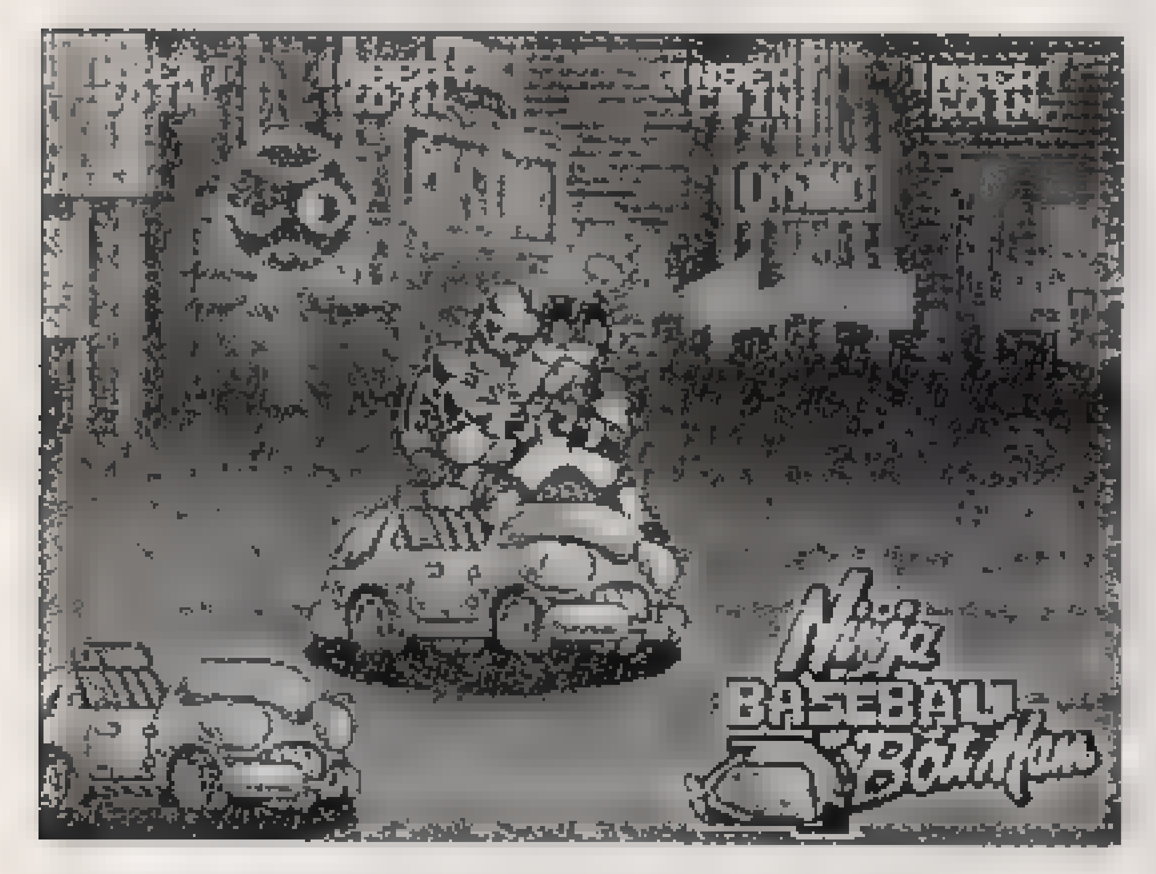

推荐模拟器：MAME32

游戏厂商：Irem

棒球＋忍者＋蝙蝠侠＝？，就是充满创意的Irem公司出品的过版游戏《棒球忍者》。四名酷爱打棒球的忍者，为了夺回被抢走的“黄金奖杯装备”，进行荒诞的冒险，而武器就是手中的球棒和心中的忍术。很难想像，一个游戏集合了这么多完全没有关系的元素，可爱的主角和敌人，多变的招式和必杀技的使用，漫画化的游戏画面，还有绚丽的颜色。游戏有趣而不血腥，最“暴力”也只会把搞笑的球棒敌人打弯了腰，很适合和“表弟表妹”或者“美眉”一起玩。









得点王



- 推荐模拟器：MAME32
- 游戏厂商：SNK

相当著名的足球游戏，当年在街机室里看到有一大群人围观的就是它了，每当有人使出精彩的传切或是劲射破网都能引来阵阵的喝彩，观众们看得如痴如醉仿佛置身球赛现场。他们的投入感引起笔者的好奇心，于是买来代币一试身手。在熟悉了基本的操作后，笔者也上手了，要抓住机会破门得分并不难；呵呵。在往后的日子里，得点王成了笔者玩街机游戏的首选，每次光顾都玩上几盘。写着写着，又钩起当年拼搏的情景，稿就写到这里吧，笔者要去重温旧梦咯：）

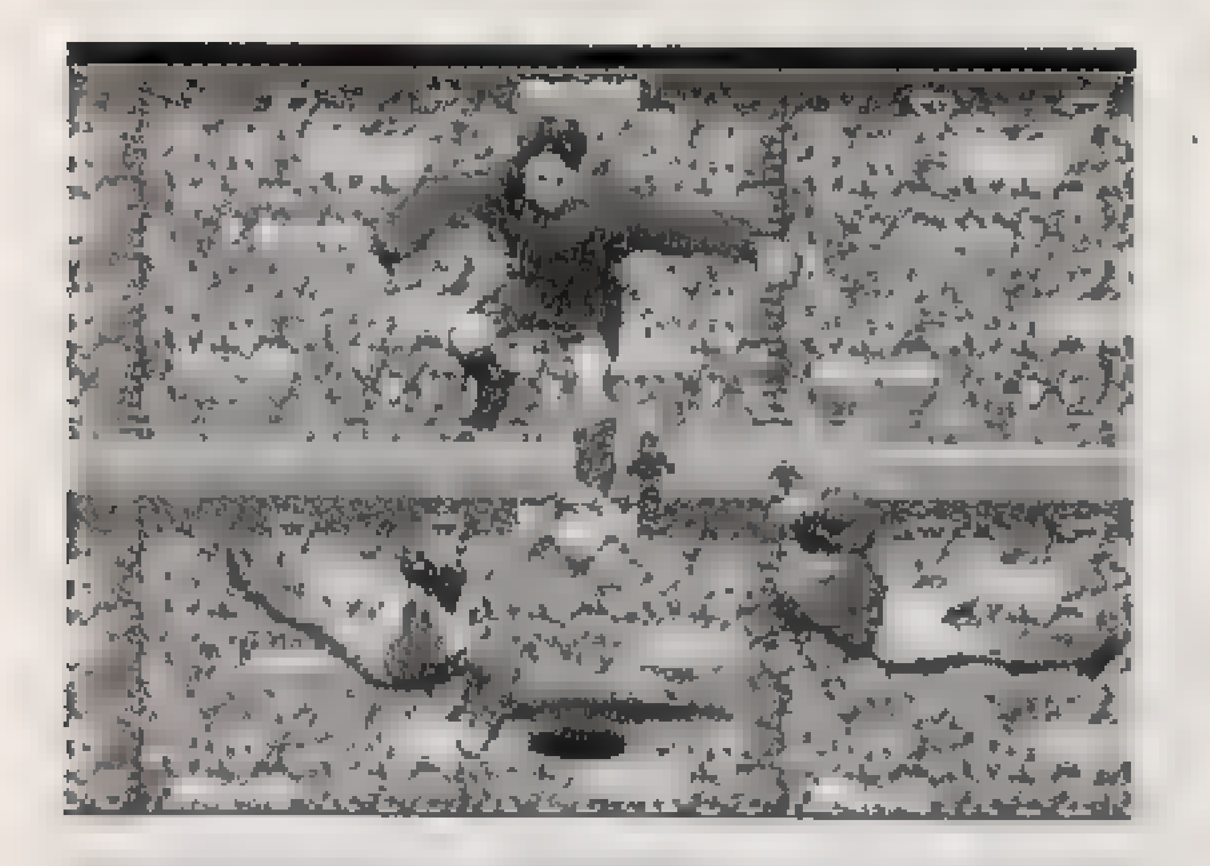




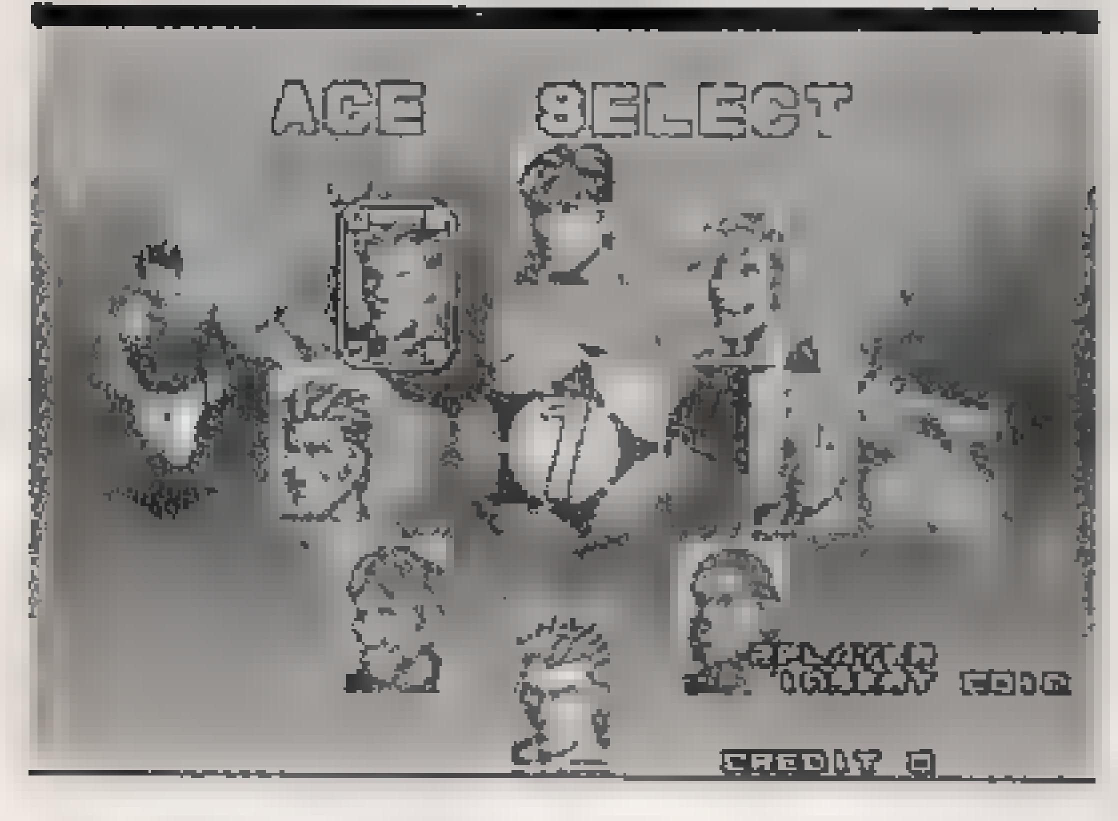
足球英雄

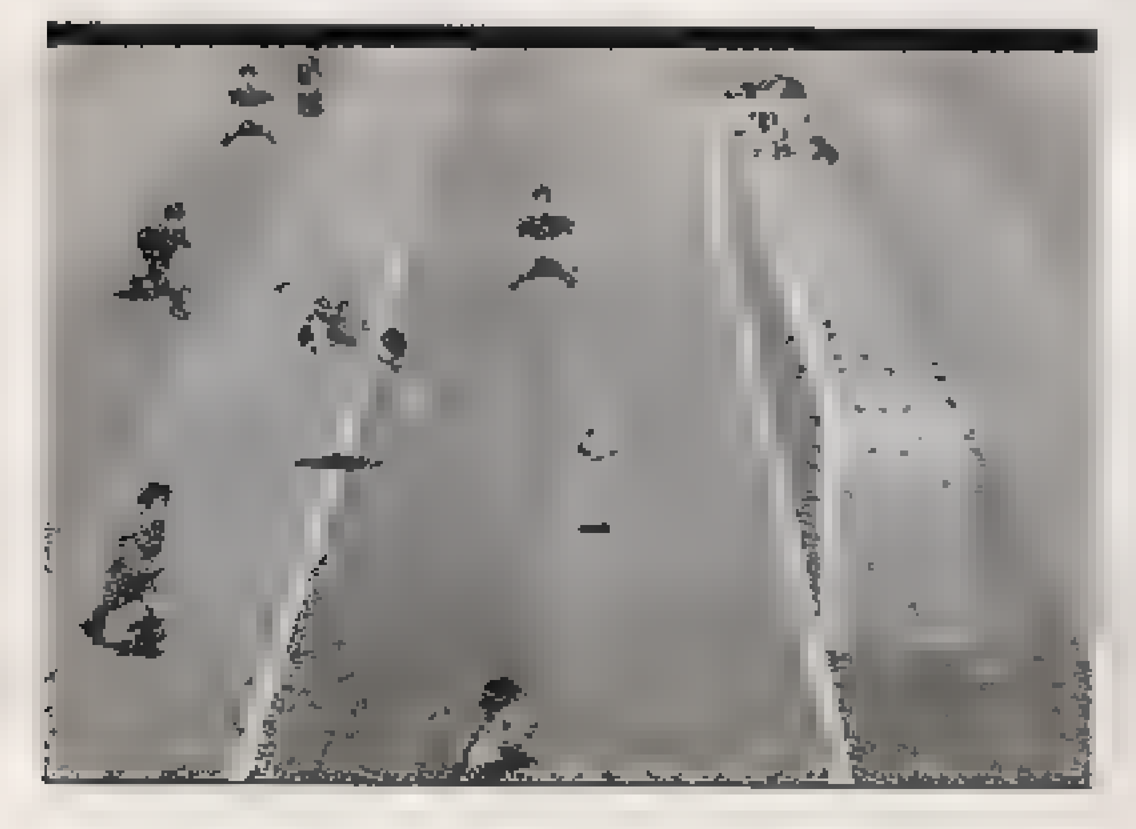
推荐模拟器：MAME32

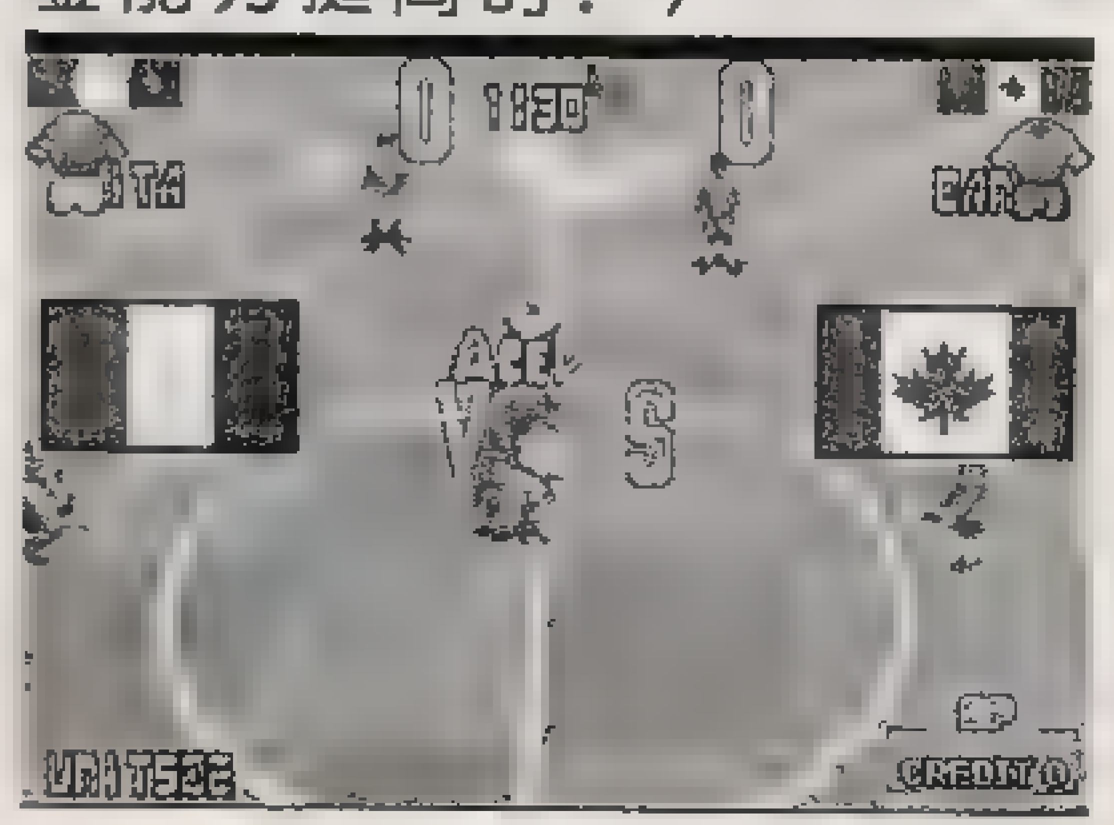
游戏厂商 TAITO



印象中的TAITO只是一间小有名气的二线厂商，能说出来由其制作的游戏好像只有fc时代的弹珠、此世代的电车go和成名作泡泡龙等少数游戏而已。事实上TAITO也曾作出足球游戏方面的尝试，推出几款足球游戏，其中一个就是“足球英雄”。Power Goal的整体感觉还不错，比赛中活用了放大缩小效果，远近场景的画面表现挺真实，除此以外马赛克效果也不错。此作令笔者印象最深的是必杀技射门，每当主角使出必杀技射门后，就算守门员挡着也连球一起推进龙门里，这情景好像常出现在“天使之翼”里，看来TAITO的借鉴能力挺高的：）









喧哗足球，又名“机器人足球”。是SNK公司1991年的出品。说它是一只足球游戏嘛，它又不完全是。它应该是一只“足球＋格斗＋射击”游戏。为什么这样说呢？首先，游戏背景为未来的机器人世界，你所操作的球员都是“能踢善武”人工智能机器人。而游戏的规则和现在的足球的规则差不多，都是把球踢进对方的龙门。而其中不同的地方就是，在比赛中是不存在犯规的。因此，你可以使用各种不同的“超技术”来取得比赛的胜利。

其次，参赛的每个球员都拥有不同的必杀技，无论在防守或进攻时，只要气槽满了就可以使出（按住A键储气）。

玩腻了传统足球的你，还不快点试一下这部“另类”的作品？

推荐模拟器：MAME32

游戏厂商：SNK

喧哗足球

家用机游戏



Emulation started FPS 53.38





CPU Resumed FPS 53.06



*** CPU PAUSED *** FPS --



■ 推荐模拟器：PJ64

■ 游戏厂商 KEMCO

KEMCO 出的赛车游戏一向都颇有水准。但在“G T”和“世嘉拉力”系列的光环下，KEMCO 就显得有些“鸡肋”的感觉了。就是同属于 N64 下面的赛车游戏，它的影响也比 Namco 的“RR64”逊色不少。而笔者觉得KEMCO在N64上最出色的产品就是现在为大家介绍的“顶级拉力 2”了。它比之前的作品有了很多进步的地方。它仍然比较适合一些“菜鸟级”的朋友，如果你是赛车老手，就别指望它能给你多少你所期待的“真实感”了。如果你对拉力赛车感兴趣的话，不妨尝试一下此游戏吧！

顶级拉力 2







篮球飞人，这熟悉的名字，到底给了我们多少的感动呢？而在游戏方面，MD版的《篮球飞人》绝对是影响最大的（在内地）。MD版忠于原作（TV版），故事从樱木花道加入湘北篮球队开始到击败陵南队结束。游戏中共有计湘北在内的八支球队可以选择（对赛模式中）。在游戏进行时，还会出现人物的特写镜头呢！而其中樱木还会以两个形象出现（出现“光头”版樱木的条件是，在对海南大附属的比赛中输掉）。在故事模式中，还有很多晴子的镜头出现呢（晴子可是Phil最喜欢的动画角色）！





篮球飞人

■推荐模拟器：WGENS

■游戏厂商 SEGA



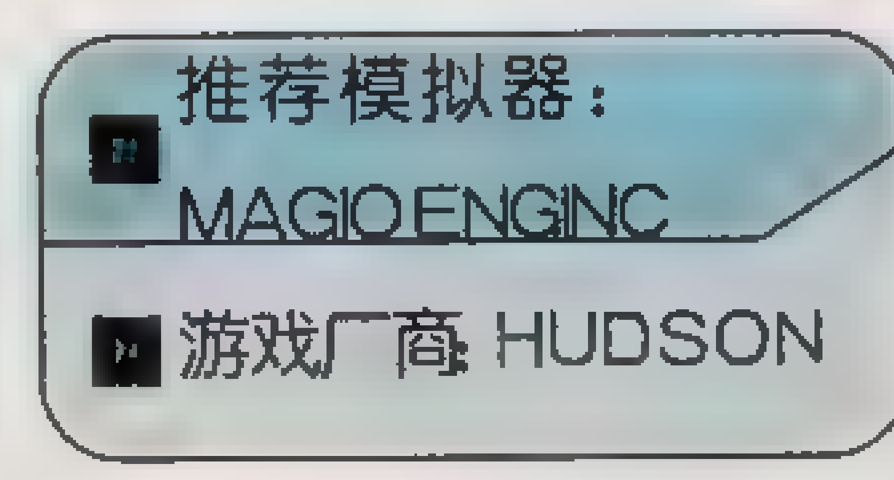
■ 推荐模拟器：EPSXE

■ 游戏厂商：光荣

此作品可以说是“光荣”的转营之作。一个由有“策略游戏之王”之称的公司所出品的格斗游戏会有什么特别呢？因为是“光荣”出品的缘故，所以人们都对这只游戏充满了好奇。在认真游戏后，觉得这作品还是具有一定水准的。无论攻击的判定还是人物的动作，都体现出这是一只“专业”的格斗游戏。而游戏的隐藏人物也是为人们所津津乐道的。但说到人物设定方面，此游戏就真的有点不敢恭维了；可能是我们对三国人物太熟悉的缘故吧，有些人物的设定实在是太离谱了。瑕不掩瑜，《三国无双》从总体来说，也是一只不错的3D格斗游戏。

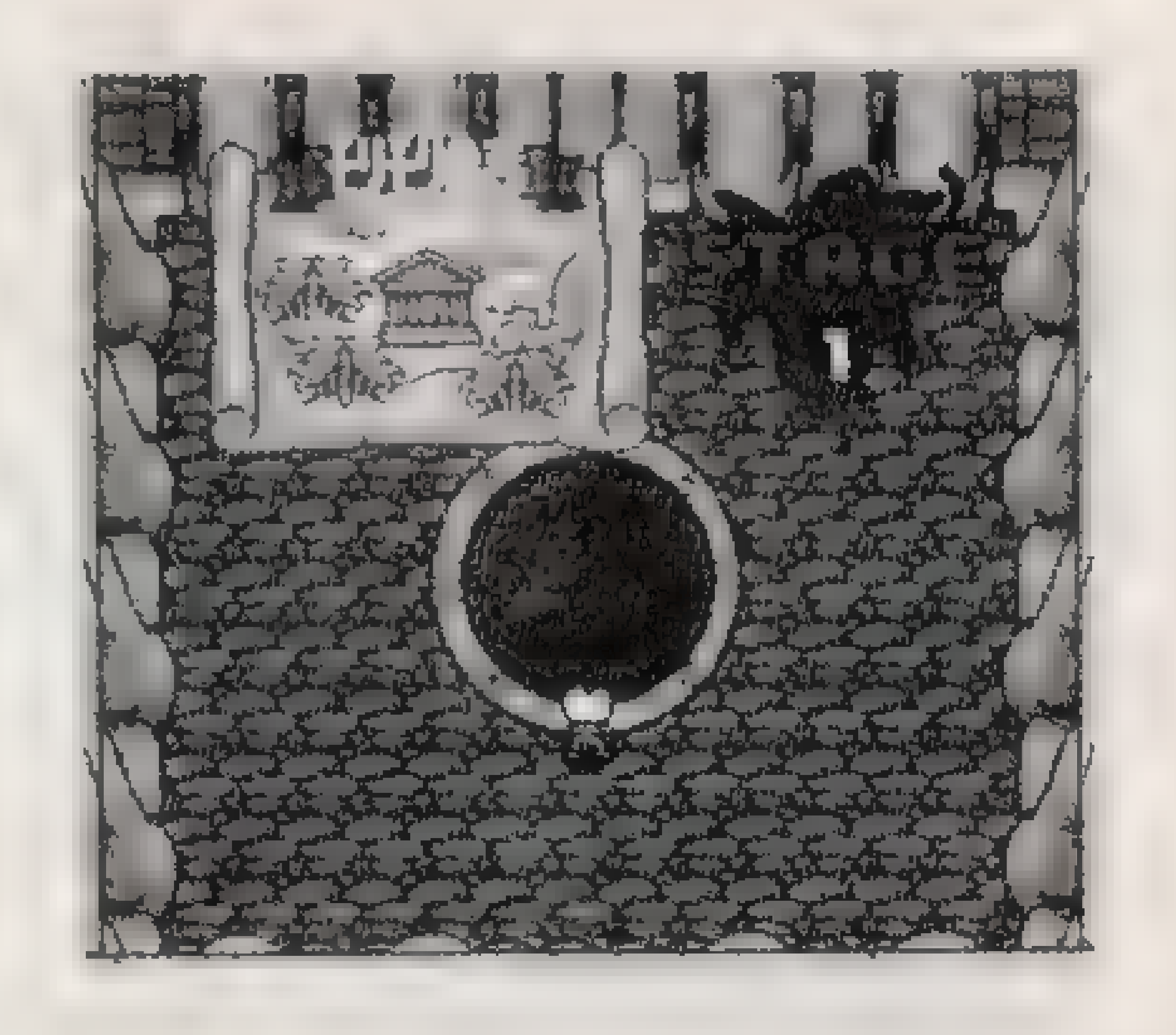


炸弹人 94’

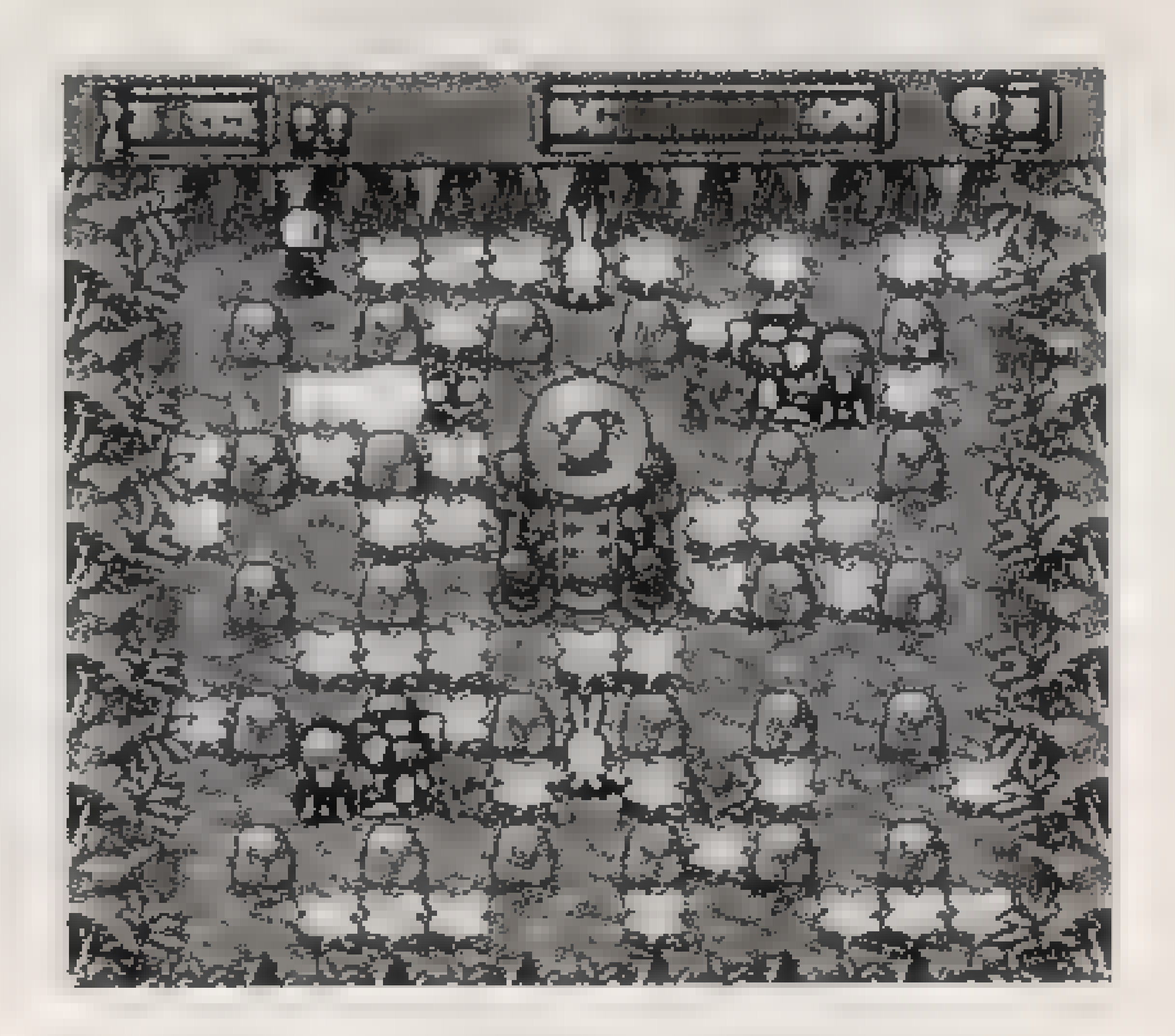


炸弹人又来啦！“炸弹人”这个词似乎成为了一个不朽的经典。从游戏到漫画再到动画，而最让人津津乐道的是2D版本的炸弹人，那个性分明的敌人和关卡设定，大家还深有体会吧！

本作来自PCE主机，由于此主机的设计偏向日式化，画面特别鲜艳精美，除此，这个版本的炸弹人更有可爱的袋鼠可以作为宠物，骑上了不同颜色的袋鼠，更可以发挥特别的威力！噢，对了，除了胖胖的粉红袋鼠。他的唯一作用是随着音乐跳起笨拙的舞蹈～！（笑）







STARFOX 星战火狐



推荐模拟器：SNESHOUT

游戏厂商：任天堂

作为一个16位主机上的3D游戏，在SFC主机上登场的本作，更是掀起了一番轰动，游戏讲述驾驶新型飞船的狐狸、青蛙、兔子和鹰，在星际中展开奇异的飞行射击之旅。由于采用了特殊的超级FX芯片，甚至我国大部分SFC机主都没玩过这个作品哟，模拟器玩家真幸福呀！

游戏由任天堂出品，在当时使用了新技术，又有创新的玩法，但是制作“有趣的游戏”是不变的标准，相信任天堂吧！他会让你有意外的惊喜！（当然，也要相信ET编辑选择好游戏的眼光^_^！）



街机模拟器制造 123 之二

([illegible])

原作: Michael Adcock (adcockm@usa.net)

译并改写 By 大猩猩(gerryzf@21cn.com)

前言：本来是想尽我所能的忠实于原著的框架、以添加注释的方式完成这篇长文的（其实也是自己想偷懒罢了^O^），可是编辑开始抱怨啦~~“喂喂，每期才两三个 chapter 那要连载到什么时候啊，你有耐心写我们各位看官老爷还没有耐心看那~~真是‘王大娘的裹脚———— 又臭又长’！”

说得也有道理……E 文原著长达十几万字，每期只能刊登三千字左右，还是夹杂了我大量无差别口水式注解的三千字，如此算来，要等到正正经经的连载完估计杂志社发我稿费都发穷了~~^&^而且我自己也没有那么多的私人时间来写作了，这个月就必须搞定毕设，而且以后上班了到处出差时间就更少了。因此我决定挑选原作中大家最为关心和感兴趣的部分以飨众位看官，争取就在这几期就把文章给结果了吧~~：）（考虑到读者的口味和水平，涉及到具体代码编写的部分就略去了，有意者请自行查阅原文）

chapter2(接上期)

Q.4 *可否解释一下CPU模拟?*

CPU 是游戏机的心脏，由此对 CPU 的模拟就是任何一个模拟器的核心所在。 如果 CPU 的操作指令模拟的正确的话，按照机器本身的工作方式，CPU 将会顺利的完成对 rom 数据的操作，这样我们就不用过多的操心 ROM 中数据具体的运作过程了。

CPU 作为游戏机“大脑中枢”的核心地位决定了它本身的复杂性。

就游戏机中常见的Z80芯片而言，论位数，只是一块和8085同级别的八位芯片而已。虽然在应用于个人电脑的x86芯片狂飚到以G论速度的今天，过去的老古董早已被我们抛在了脑后，但主频只有几赫兹的应用于街机硬件的Z80如今在模拟器中仍然风采依旧。Z80超过三百条的操作码（op code，每条CPU指令由操作码和要操作的地址构成）使得它具有很大的扩展性，另外还有很多游戏厂商自己私下在游戏中使用的无文档记录的非官方操作代码（当然现在对模拟器作者来说已经不称其为秘密了），那么要想完成对CPU的模拟最好的方法就是找本厚厚的手册开始啃！回想一下我在李可文的宿舍见到的景况吧，用激光打印机打印出来的6502（FC所用CPU）、ARM（GBA所用CPU）和EE（PS2所用的CPU）的文档就有超级厚一摞，堆起来估计没过了我膝盖了吧？哈哈，确实有些壮观的说～：）不过要记住一条，同样是八位CPU，8080和Z80都要比6502复杂～



从上面看来CPU模拟很复杂，应该如何下手呢？

要想模拟CPU的工作方式，就必须要知道CPU的具体工作流程，推荐有志青年们去看看计算机系统结构以及数字电路的教材吧，如果能搞懂CPU的一下基础知识那么就可以开始开工对CPU进行模拟了：

1）取指－译码－执行的过程

2）总线和内存/数据的读写

3）中断以及中断的执行

4）堆栈操作

5）寄存器和标志位

6）二进制计数以及原码补码等运算方法

注释：

上面的这些东东太过于枯燥了，肯定会被编辑毙掉，所以我还是大概的口水式注释一下吧^^

说到CPU的工作方式，其实用大脑来比喻真的很恰当，大脑只是用来计划事情该怎么做并在做事情的时候起到一个协调作用，具体的功能还是身体各个器官来实现。

取指－译码－执行：对CPU而言，它只是个会做加法和乘法的运算器再加上一个控制运算器用来进行计算的控制器而已。放在存储器中的二进制资料一部分是数据，一部分是对数据的操作，CPU负责把数据读到内存中，然后把相应的操作部分翻译成具体的运算器能运算的加法或者乘法等操作指令，然后交由运算器去计算。

总线（bus）：CPU和各个外设都连接在总线上，所有的数据都在总线上传输



中断和中断的执行：通俗的说就是当你正在工作的时候别人有事找你，那么对你发出的请求就叫中断。CPU一般每执行完一条指令就会看看设备或者别的程序有没有需要使用CPU的中断请求，当然遇到一些特殊的情况则需要打断CPU当前的工作先去执行发出中断的程序或者设备的要求，这个时候就要把当前的工作情况保存下来，以便把那边的事情忙完了之后接着干这边的活儿。

堆栈：一种后进先出的数据结构，就像一个有口的瓶子，如

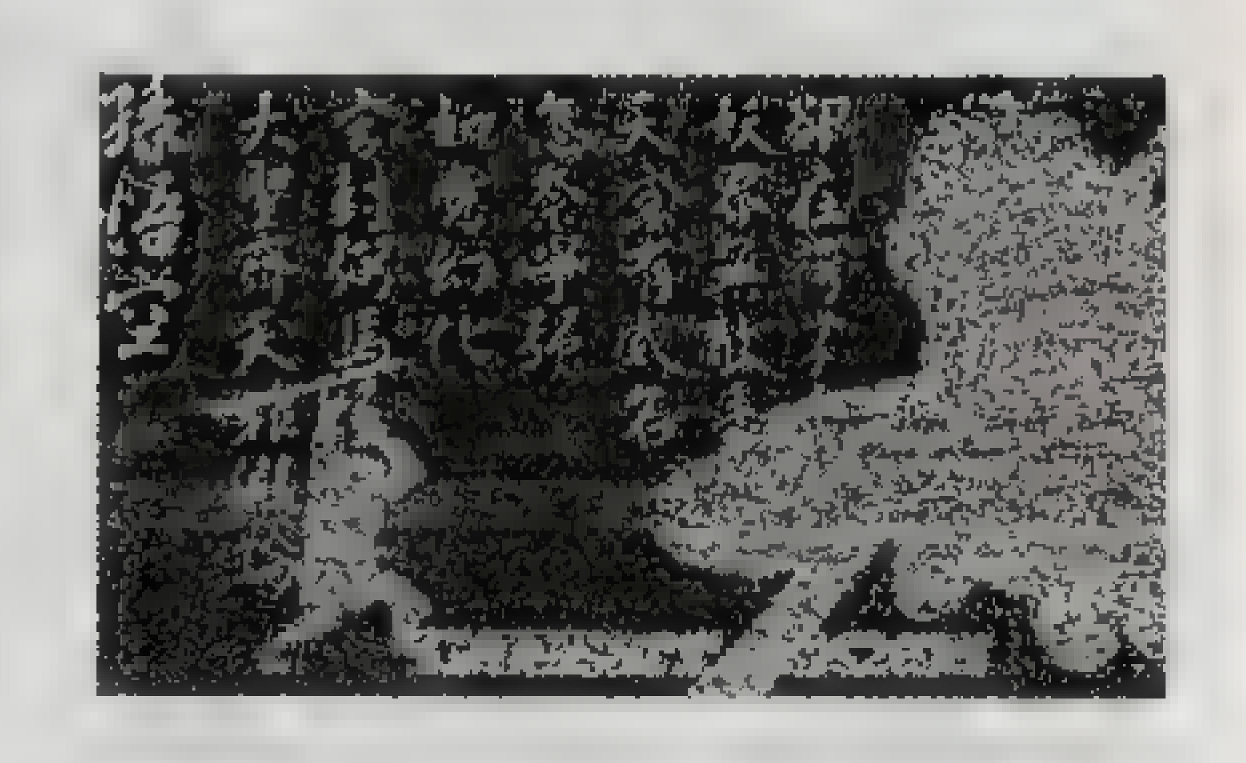
果要把里面的东西取出来必定是后装进去的东西先拿出来。CPU一般用来把中断时候的中断现场保存在堆栈中，处理完中断后从堆栈中将刚才保存的东东弹出来就行了。

寄存器和标志位：用于存放及周转CPU运算时的临时的中间结果，寄存器的标志位用来让程序判断运行的条件是否成立，例如有的跳转指令是当标志位为零时跳转而有的则是非零时作跳转动作……

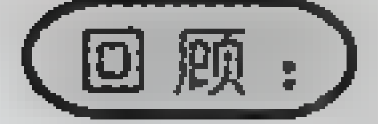
现在在PC上模拟68k系列的处理器是否很easy？

摩托罗拉公司生产的68k系列的CPU非常的popular，广泛的应用于街机以及家用机，比如去年闹的沸沸扬扬的CPS2以及大家熟悉的MD（MegaDrive，不过老鸟们都习惯叫‘世嘉五代’）都使用的是这个系列的芯片。以目前的Intel芯片的处理能力全速模拟68k系列的芯片完全不是问题，现在网上也有很多广为流传的成熟的68kCPU的模拟核心，Razoola能成功的以木马程序解密CPS2也是托了对68KCPU高度模拟所赐啊～～：）

不过需要搞清楚的是这仅仅是对CPU的模拟而已，并不代表所有使用68K的游戏都能够被模拟，因为很多游戏的图形rom是被加过密的，如果不把图形rom的加密解开的话游戏一样是不能运行的：）



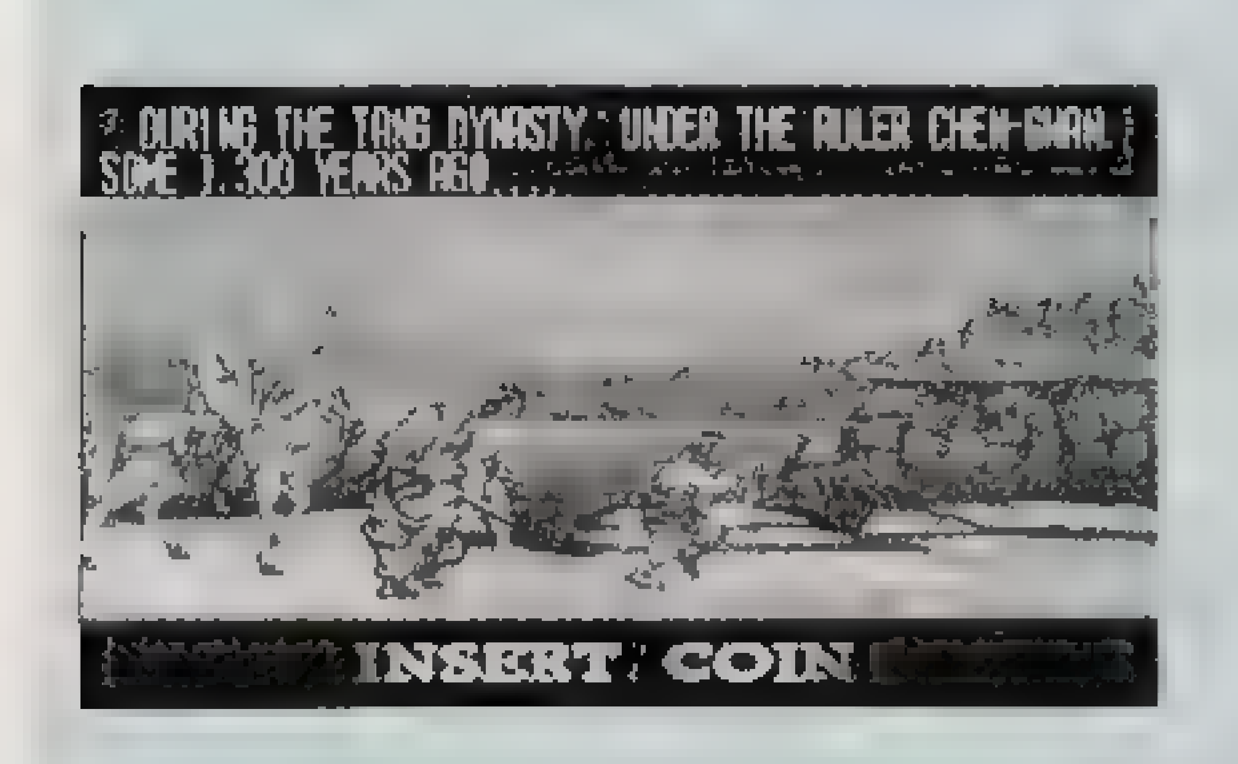
（参见PGM机板的wip附图）



关于68K

1978到1979年是x86架构的个人电脑延续至今的辉煌的开始，

当时Intel于1978年推出了16位的8086芯片，其数据总线与寄存器宽度皆为16位（这就是CPU的位数的来历），最大内存控制空间高达1024KB(1MB)，起跳的工作频率为4.77MHz，往后还推出过8MHz与10MHz的版本。由于8086刚推出之际，当时仍是8位微电脑的天下，为了使16位电脑的成本能够下降，Intel推出了8088，8088采用内部寄存器16位、外接数据宽度仅8位的设计，可以搭配当时成本低廉的8位周边配件（Intel可谓用心良苦啊）



随后，Motorola也推出了内部寄存器宽度32位，外部总线宽度16位的68000，由68000个晶体管组成(这就是它称为68000的原因)，最大内存控制空间达到16MB，这颗CPU的性能与定位差不多接近于Intel世界中的386SX。随后被Apple公司选为Lisa电脑及第一代麦金塔什(Macintosh)电脑的CPU核心。

因为这样的历史原因，到现在还老是有人在讨论：假如IBM当时采用的是Motorola 68000作为IBM PC的CPU，那么今日个人电脑的发展，又该会是什么样的一种局面？

为什么(早期)街机使用的CPU就那么屈指可数的几种？

很多人以为这个问题值得深究，其实原因很简单-----因为它们便宜～～！！

上期提到过6502，Z80摩托罗拉的6800系列芯片都是八位CPU大战的主角，它们也同样很受街机厂商的欢迎，因为八十年代早期的众多游戏并不需要68k或者是8086/80286这样快（?



赫赫）的 CPU 来跑，而那个时候的 6502 的价格只是 8086 的四分之一而已！厂商就喜欢这样高性价比的东东：）

当然这里说得是早期的古董了，看看现在的街机机板，动不动就 CPU 成堆显卡成群，比如 naomi 之类的巨无霸，显卡就用了十几块，连目前最强劲的 PC 都难以望其项背，要说模拟还太早了……



先来说说 6502 吧。6502，由一些从摩托罗拉公司跳槽的工程师自组成立的MOS Technology 研发生产（该公司随后由 Commodore 公司并购）。6502 被电脑怪杰 Steve Jobs 与 Steve Woznick 用来在车库中组装出 Apple II 微电脑，由此创造 Apple 电脑的第一个奇迹；日商任天堂也以6502来开发家用机FC。（估计多数朋友知道6502也是从FC吧？）

不过 6502 的功能的确是比较弱的，实际的功能只有 8080 功能的三分之一左右，因此程序员们对它不值一哂。不过从价格上来看，它的便宜倒是真的物有所值，不多也不少～～：）

接下来看看 Z80，上次提到了生产 Z80 的公司 Zilog 是由几个从 Intel 出走的研发大将创立的。由于这个原因他们可以算是知己知彼，因此 Z80 和 8080 完全兼容并根据 8080 的缺点专门进行了强化，并且还加入了很多新的功能，所以就当时来看 Z80 的功能非常的“劲”，顺理成章的，大量当时的街机游戏使用 Z80 作为其 CPU 芯片。

而 6809，修正了 6502 和 8080 的不足，在这些芯片的基础上有了长足的进步，增加了许多新特性，并且强化了稳定性，因此和 Z80 比起来在伯仲之间。

那些使用多CPU(multiple CPUs)的游戏是怎样运行的？

多 CPU，即系统中含有两个以上的 CPU 芯片。使用多 CPU 的

私立模拟学院 S

游戏对我们来说并不陌生，比如最近才成功模拟的武装飞鸟2（Gun Bird2），打击者1945II（Striker1945 II）等等，都是使用的日立的双SH-2芯片，在家用机里面也有唯一一款使用日立双SH-2 CPU的主机，那就是世嘉的鸡肋主机SS（Sega Saturn土星）。造成土星失败的原因有很多，但是其中一条就是一开始为两块CPU写的OS有纰漏，并不能很好的协调两块芯片的工作，因此后来世嘉不得不自己又重新来过，就这么修修补补的再加上土星3D功能本来就先天不足，于是在PS的强劲攻势下土星就这么带着悲壮的光环死不瞑目了……（好在现在土星模拟器终于有了些突破性的进展，SEGA Fans也算有了一个寄托了吧^^）赫赫，跑题了，不过也说明要搞定一个多CPU系统并不是一件简单的事情……



在早期的街机游戏中，两块CPU是共同工作的，它们可以同时访问内存中指定空间的数据。不过由于那个时候的CPU速度都不是很快，于是便会出现这样的情况：内存SRAM的速度比CPU还快，那么就采用“分时”处理的方式，即，两块频率为3mHZ的CPU同时交替着对时钟频率为6MHZ的SRAM进行存取操作，这样刚好物尽其用，互不干涉～不过这样带给程序员的问题就是：如何协调使得两块CPU达到同步……

接着发展下来，CPU的速度上去了，于是便普遍采用主从式、也叫非对称式（master/slave）的结构，以两块芯片的系统为例。两块芯片都能进行计算，但是两块芯片分为一主（master）一丛（slave）。主CPU负责分配两块CPU执行的指令，平时从CPU处于无所事事的待机状态，一旦接到主CPU的激活指令则开g工运算，之后又回复待机。

因此要写出模拟器，就必须搞清楚游戏的CPU协作方式，不然的话将是南辕北辙的做无用功～～：）

待续……

屎王教你搞汉化之一

模拟器的出现给我们带来了很多好的东西。我们不仅能在电脑上玩到各种游戏机的优秀游戏而不用一一去购买相对昂贵的游戏机，同时，由于游戏运行在电脑上，使得我们可以享受到很多在游戏机上无法得到的乐趣：例如，你可以打开 FPE，修改游戏的参数；你可以把游戏的图片截取下来，保存到电脑上、或者上传到网上为你的主页添光；也可以将游戏音乐录制下来随时欣赏；或者把你的游戏过程录制成动画在朋友面前炫耀……然而最令人兴奋的是：通过电脑提供的丰富功能，我们可将外文游戏制作成中文版，在模拟器上运行！

这意味着什么？通过模拟器，你可以在电脑上享受中文的《最终幻想》、《时空之轮》、还有《勇者斗恶龙》！一品这些世界顶级游戏的深刻内涵而不是靠着一本功略糊里糊涂地攻关（结果玩过以后连游戏讲的是什么故事都不清楚……）。

其实在国外，已经有很多日文的模拟游戏（游戏机上的 game 基本都是日文）被翻译成了各种各样的语种（如图《勇者斗恶龙 6》英文版），老外把这种翻译模拟游戏的操作成为 romhacking,把从事这行的人称作 romhacker,顾名思义就是专门修改 ROM 的人，他们将游戏 ROM 改成英文，然后制作一个“补丁”（patch），而我们只要用这个补丁在原游戏上“补”一下就能和日文说拜拜了。这的确方便了大多数既想玩高水准的日本游戏，却又看不懂日语的游戏玩家，你可以在这里下载到很多日本游戏的英文补丁：

补丁一般是后缀名为 .IPS 的文件。得到补丁后，你需要使用

专门的软件将补丁“补”到 ROM 里面。我比较常用的是 IPS Plus 这个小程序，你可以在 [illegible] 找到它。这是个 DOS 小程序，通过命令行方式执行，它的执行命令如下：

IPS <ROM 文件名> <补丁文件名>

例如，你得到的补丁在 [illegible]，现在要用它给 [illegible] 打补丁，那么执行：

[illegible]

即可。注意在打补丁之前一定要备份原来的 ROM 文件。

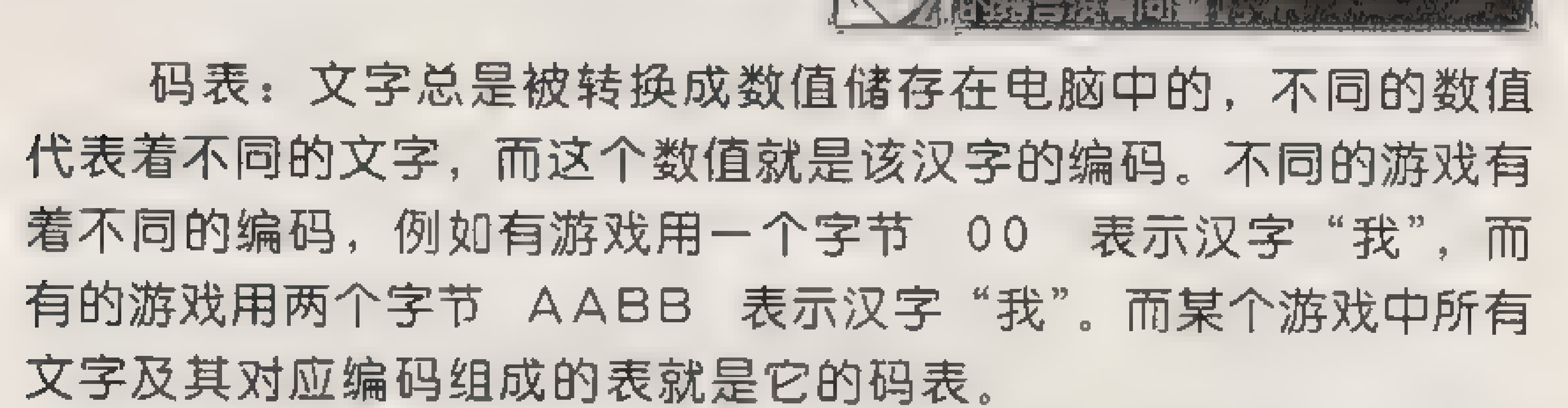
然而作为中国人，相对于英文而言，我们更希望玩到中文的游戏。令人兴奋的是，国内已经陆续出现了一批批汉化日文模拟游戏的组织，在大家的努力下，正不断有日本游戏被翻译成中文。但是和庞大的老外翻译团体相比，搞中文化工作的人还是太少，我们的进度还是太慢呀！所以本着宣传倡导的”爱国主义”精神，本人在此特别向各位介绍汉化模拟游戏的初步知识，希望以本文为桥梁，国内能出现更多的 romhacker，国人能玩到更多高水准的中文游戏！

1、选择适合你的游戏主机

模拟游戏原本都是为游戏机设计的，不同机种的游戏，其汉化方式、难度也有所不同，如果你是新手想找个机种入门，那我推荐你选择超级任天堂（SFC），原因嘛：首先，SFC 游戏中有太多的极品，随手一拈就能找到理想的汉化对象；其次，SFC 性能强大，能够很好地支持中文；最后，由于第一个原因，目前关于 SFC 的汉化资料非常丰富，几乎任何入门级的问题都能找到满意的答案。此外，MD 也是个不错的选择（不过资料就不如 SFC 丰富了）。但我不推荐 FC，为什么？

因为 FC 的性能太低，要支持中文非常麻烦，各位如果观察一下就能发现，大多数日文 FC 游戏的文字都只包含假名而没有汉字，就是这个原因。

2 、汉化游戏需要了解的概念



字库：同 Windows 中的“黑体字库”、“宋体字库”一样，游戏也需要一个字库，它储存着游戏中每个文字的图像信息（模样），这样游戏机才知道哪个字应该怎么写 。

码表：文字总是被转换成数值储存在电脑中的，不同的数值代表着不同的文字，而这个数值就是该汉字的编码。不同的游戏有着不同的编码，例如有游戏用一个字节 00 表示汉字“我”，而有的游戏用两个字节 AABB 表示汉字“我”。而某个游戏中所有文字及其对应编码组成的表就是它的码表。

脚本：游戏中的对话、文字信息，这些都是脚本。脚本是按照码表编写的，例如某个游戏的码表中，CD 表示“化”，05 表示“戏”，98 表示“游”，45 表示“汉”，那么，脚本 98 05 45 CD 的内容就是“游戏汉化”。

3 、汉化游戏需要具备的能力

首先你要懂外语，或者你拥有一位懂外语的同伴。翻译是汉化中最重要的一环，所以高素质的翻译人员是很必要的。

其次，你最好懂一门编程语言，为什么？因为汉化中有很多重复性的工作，手工操作很容易出错，如果你会编程，将方便不少 。

剩下的就要分等级了。不同的游戏，汉化的难度是不同的，这主要看原游戏的程序员手段够不够狠。大多数 SFC 游戏的程序员是很和善的，你一般用工具软件配合本文介绍的方法就能轻松汉化

这些游戏，面对这些 ROM，你不需要懂太多的东西，即使初学者也能很快上手。而最毒的，比如《勇者斗恶龙5/6》、《重装机兵2》的程序员，他们把字库、脚本全都压缩了，要汉化它们，首先就要对这些东西进行解压缩，这时候，你必须具备对游戏程序的分析破解能力，了解游戏机所属的汇编／机器语言，充分了解游戏机的技术信息……当然如果学到这一步,你就可算是真正的 Master Of Romhacking 了:）

那么，具体来说应该如何汉化呢？首先是寻找。这里说的寻找，指的是字库的寻找、码表的寻找、以及脚本的寻找。字库找到了，我可以修改它，把某个字改成别的模样，例如将“あ”改成“啊”，那么游戏画面中所有原本应该是“あ”的地方都变成了“啊”；码表找到了，我可用它来寻找脚本，例如在某个游戏中：00 代表“あ”，0F 代表“な”，0A 代表“た”，那么，我要寻找“あなた”，就可以在 ROM 中查找 00 0F 0A 这 3 个连续的字节；脚本找到了，我可以翻译它，例如把“ありがとう”翻译成“谢谢”。

这就是汉化，不管你相不相信，汉化就这么简单。基本原理就是这样，不管是简单的 ROM 还是复杂的 ROM，其基本步骤都是这样的，不同点仅仅在于“寻找／修改”的难度不同，但基本的原理的确都是这样。



什么？不信，OK，我们找一个游戏下手，你很快就能明白汉化是多么的简单。

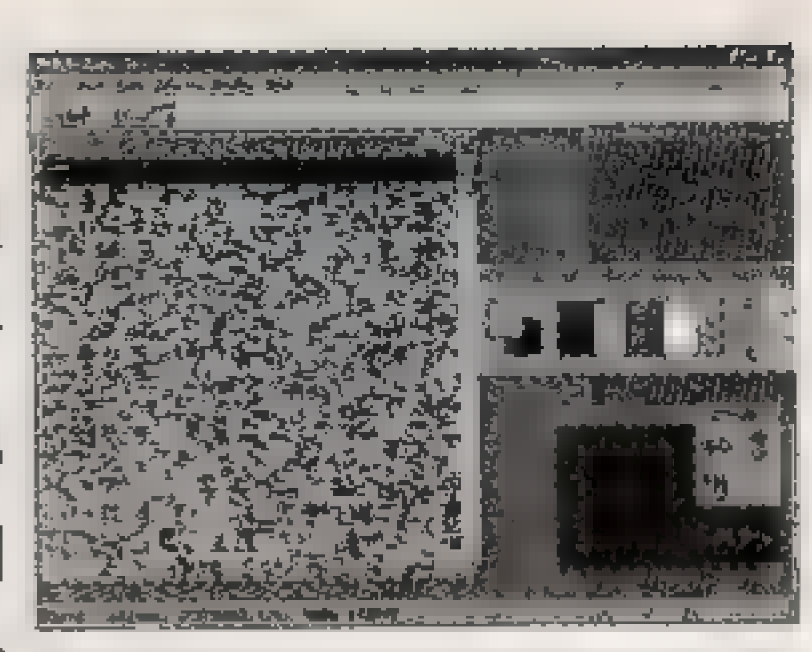
在这里我以我曾汉化过的 SFC 游戏《天地创造》（如图）为例子，向大家介绍汉化的基础知识：

第一步：寻找／修改字库

前面说了，字库中储存着游戏所用文字的图像信息。找到字库将有利于我们寻找码表和设计我们自己的字体。

用来寻找字库的武器很多，其中最经典的莫属 Tile Layer Pro 这个小工具了。你可以在 http://romhanhua.yeah.net 找到它。其操作

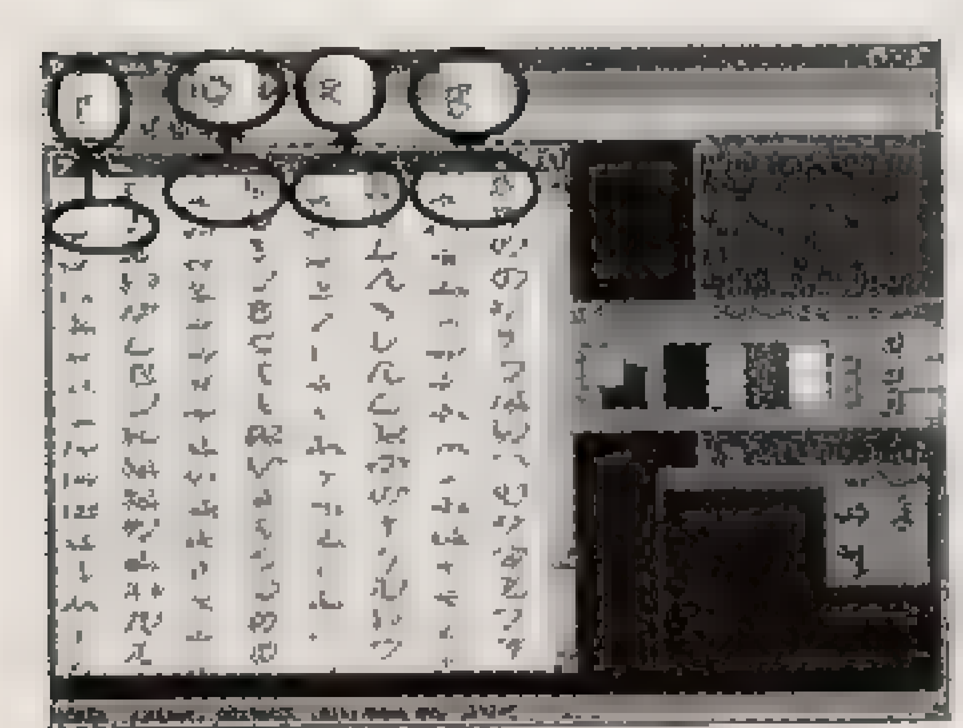
界面如左下图所示。选择 File –> Open，打开《天地创造》的 ROM（如右上图）。图中五颜六色那一块就是我们要搜寻的区域了。你也许会问：“哇靠！有没有搞错！那乱七八糟的都是些什么呀？”当然，那些乱糟糟的东西我们不用管，它们可能是程序代码，也可能是游戏数据，总之，我们的目标只是字库。



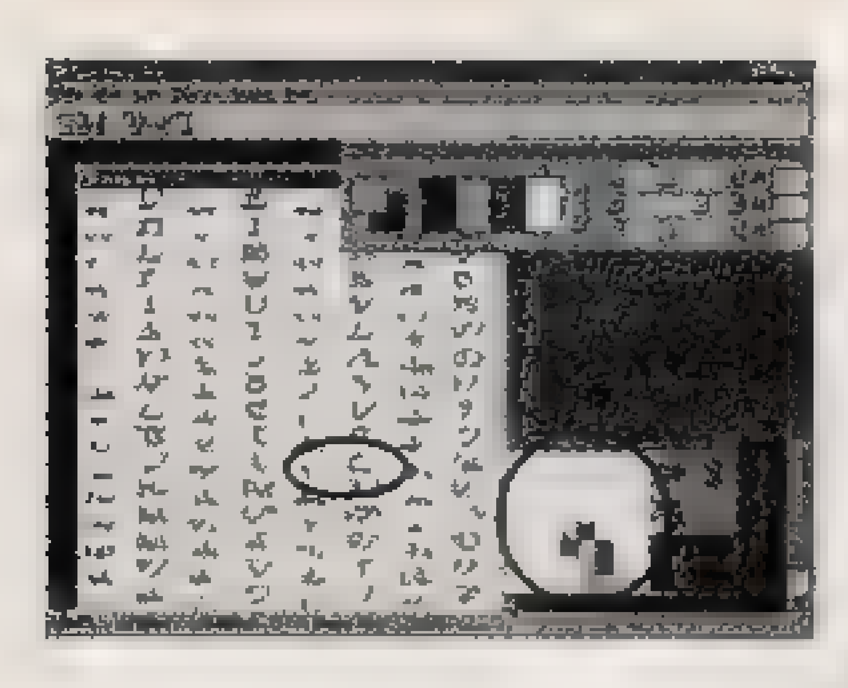
上下拖动滚动条，在 ROM 中寻找类似文字的图块，突然发现这么一片区域（如左上图），它看起来很整齐，但又看不到底是什么，可它和前面看到的大多数混乱区域又有所不同，隐隐约约似乎还能看到英文字母的样子。不管三七二十一，先换个格式看看，也许就能看清楚了，选择 View –> Format，可见 Tile Layer Pro 支持各种机型的图形格式。试试不同的图形格式，当选定 Gameboy 时，奇迹出现了（如右下图）。什么？不明白？那么看下图：



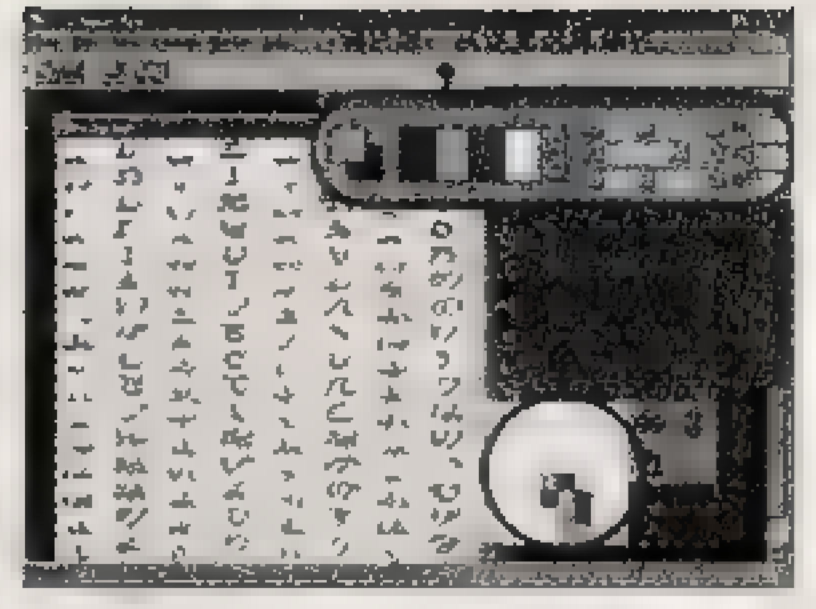
看出点什么没有？很明显，最左上角的四个格子（说专业点，那叫做“Tile”）组成了英文字母“P”：其中前面两个 Tile 组成上半部分，后面两个 Tile 组成下半部分。也就是说，每个字体由四个 Tile 组成，前两个组成上半部分，后两个组成下半部分。为了证实我们的猜测，让我们再做几个试验，试试后面的四个 Tile，可以拼成“Q”，再后面是“R”、“S”、“T”（如左下图）……哈！原来《天地创造》的字库竟是如此的简单！



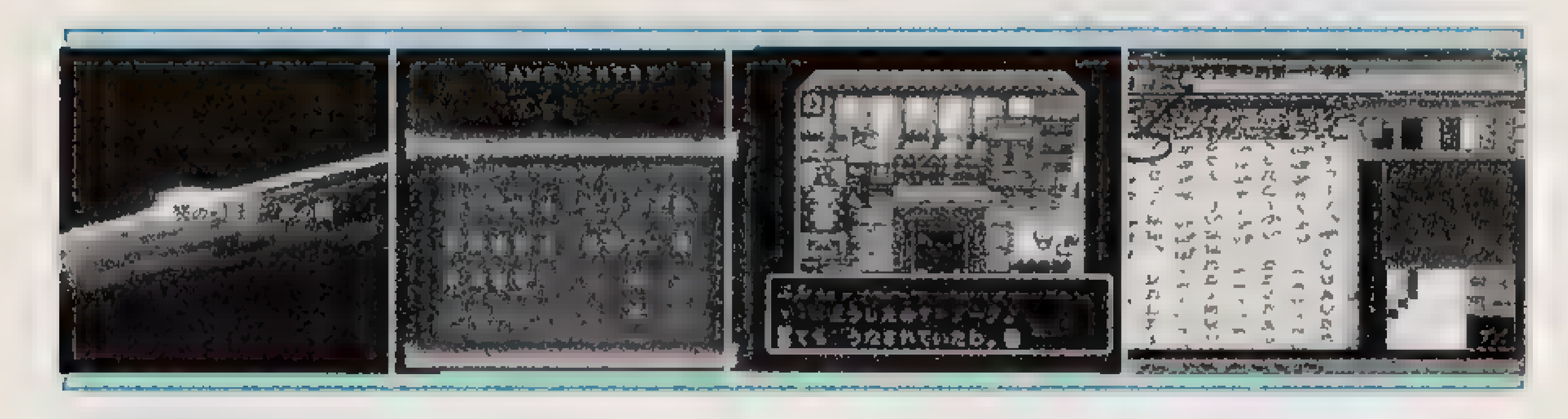
字库找到了，格式也搞清楚了，下面我们就练练手，试着乱改几个 Tile！



好的，那么我们先拿“と”字下手：在字库中找到组成“と”的四个 Tile，然后用鼠标左键选中其中一个，此时这个 Tile 将出现在右边的编辑框中（如上左图）。然后我们就可以从调色板中选取相应的色彩来画 Tile 了(如右图)。比如，我们可将组成“と”的这四个 Tile 画成左面这个样子，一个表示胜利的“V”型手势：



然后选择 File -> Save。接着运行游戏，你发现什么改变了吗？没错！游戏中所有的“と”都变成了我们的“V”（如下面四图）。

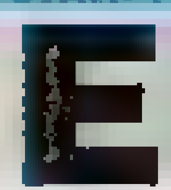


很有趣不是吗？要说原理嘛，因为字库中储存的本来就是每个文字的“模样”，游戏在显示每个文字时都要从这里打听每个字该怎么写，这里的内容一改，当然画出来的图像也会改变啦……simple！

以上的内容就是字库的寻找／修改了，不过请记住，并不是所有的 ROM 都这么简单。每个游戏都有自己储存字模的一套方式，上面的仅仅是《天地创造》的格式。针对不同的游戏，你一定要学会多观察，多分析。但也不必担心，查寻／修改字库的大体原理都是这样。

什么？你问修改字库有什么用？废话！你能保证游戏本来的字库包含你汉化所要用到的一切字体吗？在日文字体中，你能找到“你”、“是”这些汉字吗？当然不能！所以我们只能通过修改字库，往 ROM 中添加这些字体。

待续……



如何写 NEBULA 的 DAT 文件

--白河愁

如何写一个NEBULA的DAT文件呢？等等，可能你会问，写来干什么？有什么用？好吧，假设网上放了

一个NEBULA所支持的基板的新ROM，比如《合金弹头4》，而作者有因为某些原因并没有把支持ROM作出支

持，那么......也许有人说，我可以等别人写好放出来啊，干嘛要学写DAT。诚然，如果只是为了免费玩

街机游戏的LAMER，我当然无话可说了，但是对于想对模拟器有更深入了解的朋友来说，就请往下看。

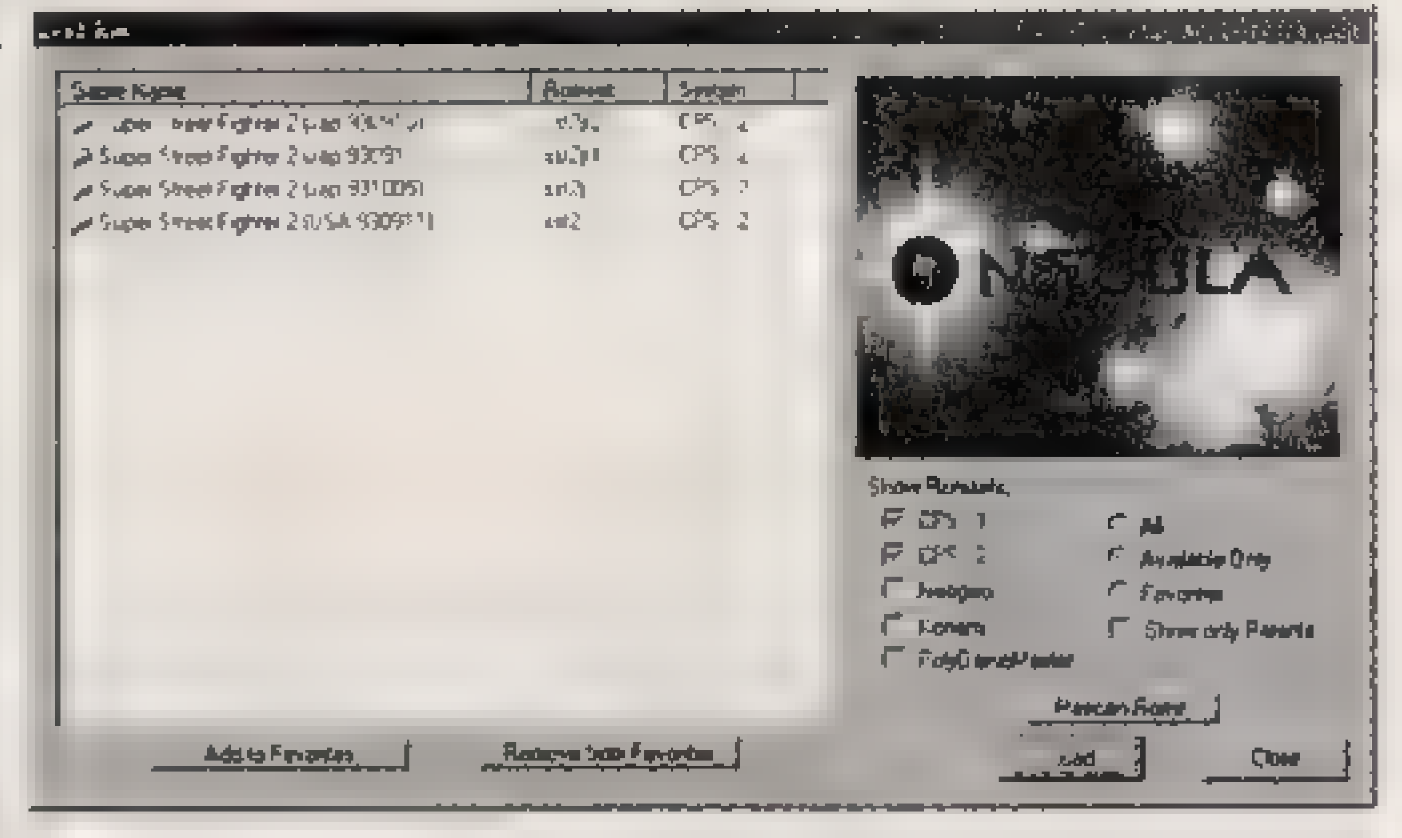
以降龙的cps_sf2kouryuv2.dat为例子，一个符合规则的文件名分为4部分组成。CPS代表此ROM的基板类

型，"_"是分隔符号，"sf2kouryu"是游戏具体名字，当然可以随便起，".dat"也后缀。如果《合金弹头4》的话，就应该命名为"neo_mslug4.dat"

然后，看看文件的结构

System:CPS1

1. 这里是系统，具体分为CPS1、CPS2、NEO、PGM、KONAMI共5种，而后两种作者似乎不愿意让我们写，所以我们就不要管了。



RomName：kouryu

2. ROM名，要和ZIP对应.比如这个ROM就应该叫"kouryu.zip"

Game： Street Fighter 2 降龙 by 白河愁

3. 游戏列表显示的名字：如果合金弹头4就可以写上"Metal Slug 4"

Parent：sf2ce



4. 从属的ROM。《降龙》是《街头霸王2》的一个改版，而且要用到其中的图象文件，所以当然就写“SF2CE”了。那么ROMS目录中也应该有“SF2CE.ZIP” 这个ROM。如果本ROM不是从属的，比如《合金弹头4》，那这个就完全可以不写，连“parenet”的字眼也不需要存在。

[Program]

5. Program，中文意思就是程序，这里是程序文件的开头。

u222.rom,0,80000,0,0

6. u222.rom 程序文件名之一，“0”是读入内存的起始位置，“80000”其实是一个16进制树，实际就是“524244B‘就是”512K“了。怎么不懂怎么转换，WINDOWS自带的计算器就可以了。再后面的“0”其实是文件的CRC，可以把文件压缩成一个ZIP文件，那么用WINZIP打开就可以看到文件的CRC了，当然嫌麻烦的话就填“0”好了，那就是忽略CRC。最后一个“0”是修正用的，一般来说是没用的，就写“0”好了。

u196.rom,1,80000,0,0

7. 这个u196.rom是第二个程序文件，注意它的起始位置要为“1”，为什么呢？由于CPS1游戏硬件的特殊性，所以就是这样的了，没为什么的：P

看到这里，大家可能说那我怎知道哪个程序是哪个啊？一般来说比较复杂的程序DUMPER都会付上说明告诉哪个ROM是作什么用的，大家下载的时候请到一些比较好的网站下载，比如“http://klk.yeah.net”，站长凯哥就是一个非常正直的，值得尊敬的人……而一些简单的ROM，比如NEOGEO的游戏，一般程序文件都是“XX_P1.ROM”、“XX_P2.ROM”，只要按顺序写就可以了。

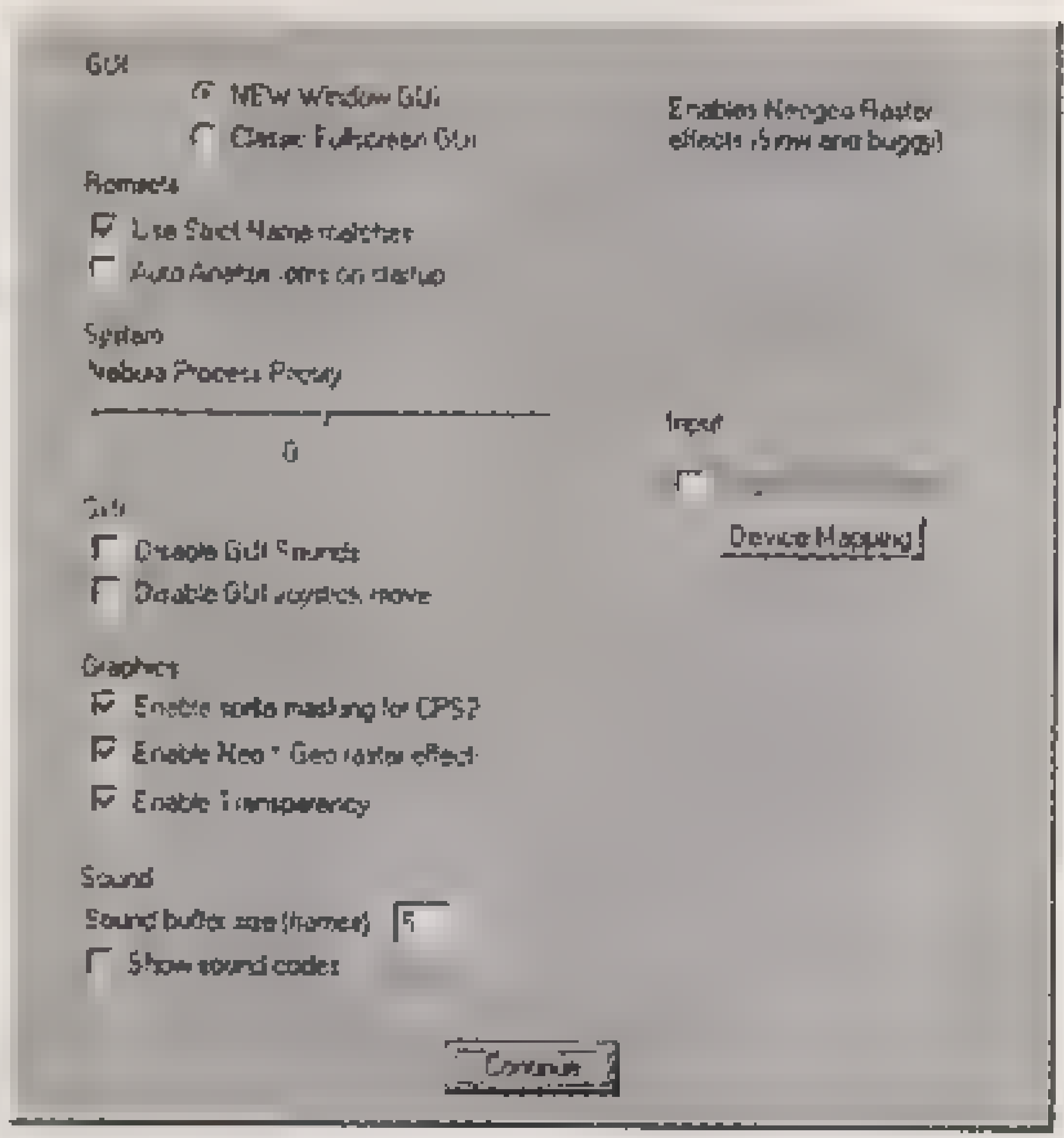
[Graphics]

8. Graphics，就是图象ROM。这里照抄。

```
sf2.01,0,80000,3B0D852,0
sf2.03,2,80000,840289EC,0
sf2.02,4,80000,CDB5F027,0
sf2.04,6,80000,E2799472,0
sf2.05,200000,80000,BA8A2761,0
sf2.07,200002,80000,E584BFB5,0
sf2.06,200004,80000,21E3F87D,0
sf2.08,200006,80000,BEFC47DF,0
sf2.10,400000,80000,960687D5,0
sf2.12,400002,80000,978ECD18,0
sf2.11,400004,80000,D6EC9A0A,0
sf2.13,400006,80000,ED2C67F6,0
```



9. 这一大堆，其实和程序ROM的结构是很相似的，都是文件名，起始位置，16进制长度，CRC，修正值。通常DUMPER都在说明中写出来的。如果是NEOGEO一般是“XX_C1.ROM”至“XX_C8.ROM”。照抄就是了。



[Z80]

10 .Z80是一颗处理声音程序的CPU，照抄。

u191.rom,0,10000,8F6B60E,0

11 .结构和图象的完全一样。NEOGEO游戏中通常为“XX_M1.ROM”。

[Samples]

12. 采样ROM，通常存放语音和声效。

u210.rom,0,40000,0,0

13. 结构也是一模一样的。NEOGEO游戏中通常为“XX_V?.

ROM”。

[System]

LayerControl：66,2,4,8

BGHiControl：68,6A,6C,6E

Stars：0,0

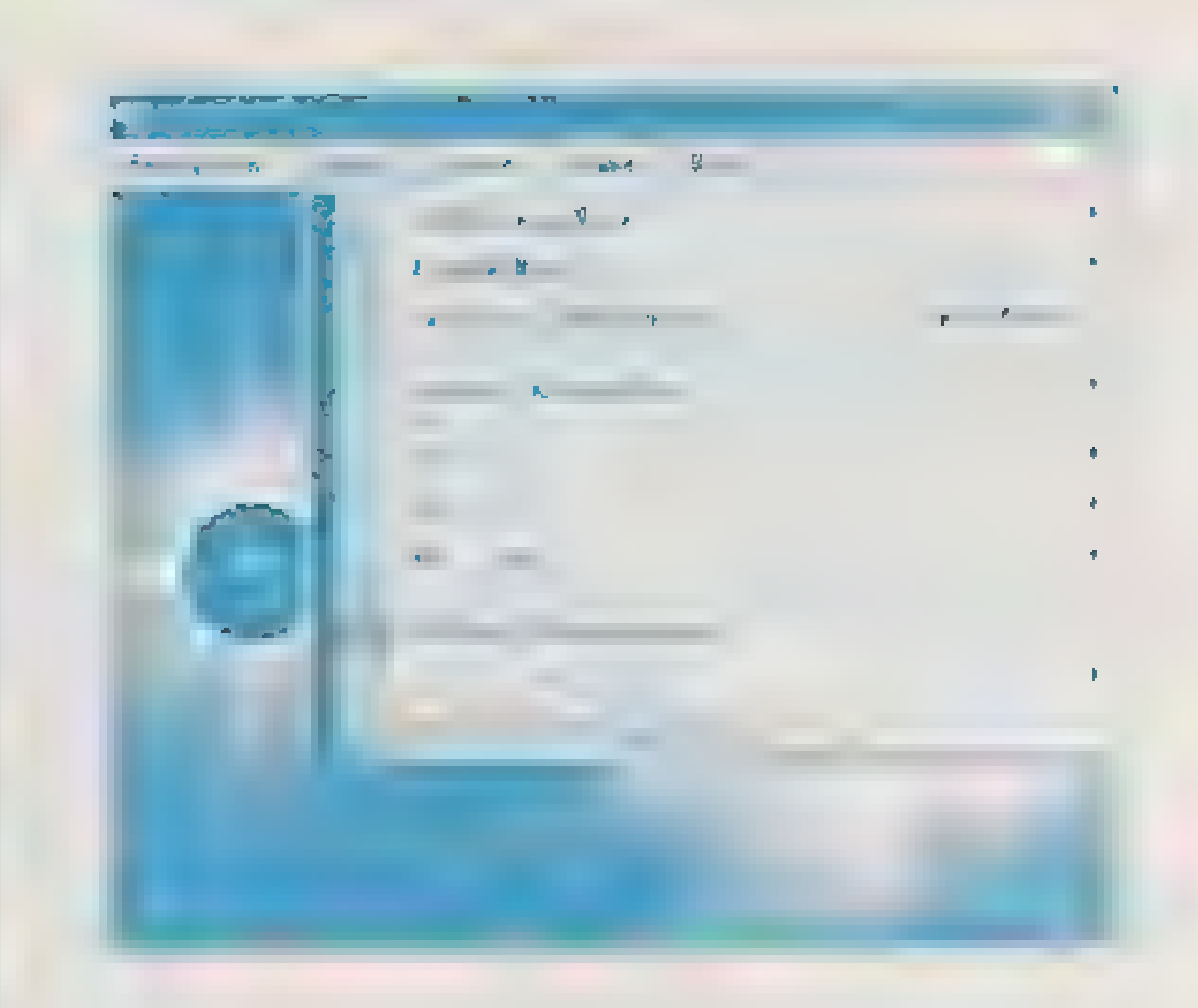
Banks：2,2,2

BoardID：0,0

Multiply：40,42,44,46

ButLayout：B

Fix：11



14．这里开始是系统设置。需要是对ROM比较熟悉的才可以设置，但是我们大可以打其它相同基板的游戏设置直接拿过来就可以了，不同的就再换一个好了。通常NEOGEO是这样设置的：

[System]

CartridgeID：256

15 .这个数是一个修正值，不知道的话就暂且填“0”吧。

GfxCrypt：0

16．游戏所用的异或表，如果是解密版就填“0”。

GfxKey：0

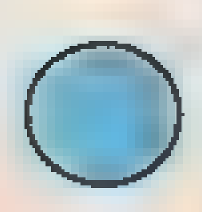
17．异或表的初始偏移量，解密为就填“0”。

ButLayout：9

Fix：1B

18．修正值，抄别的游戏。

另外，同一个DAT文件中是可以写多个游戏的，只需要用 %分隔开就可以了。其它结构跟其它是一模一样。希望大家能第一时间玩到自己喜欢的游戏。



汉化模拟器教学

前言：大家好，我是谁？？我是新来的Fanboy，哈哈，初来这里，请大家多多指教：）

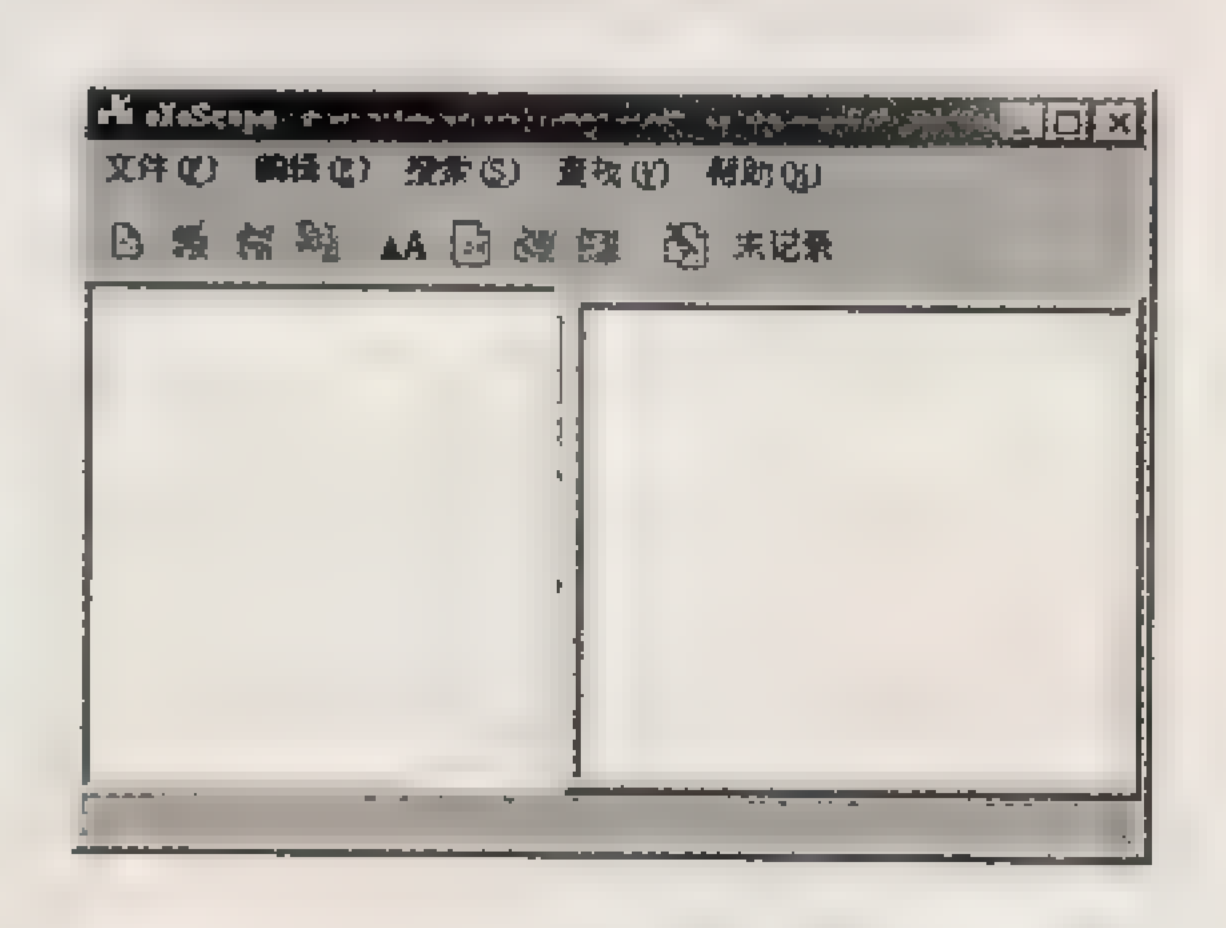
各位模拟器爱好者们，玩模拟器那么长时间，大家一定看见过网上的汉化版模拟器吧？

想自己汉化模拟器吗？好，看了这个文章，我想你们都能动手一试；）

首先，目前的模拟器一般都是win32软件(Dos也有，当然还有Linux版本，以及其他操作系统，这里暂时不考虑在内)，大都是PE格式的。模拟器的对话框、菜单都是以资源方式保存的。当然，Delphi和BCB做的东西，他们是以VCL方式保存的，修改起来比直接修改资源烦一些，还有，如果用VB这类工具写的，需要直接改16进制，因为VB生成的，并不是真正的EXE，而是调用DLL的组合，不过也并不烦，下面我会一一讲解这方面的东西。

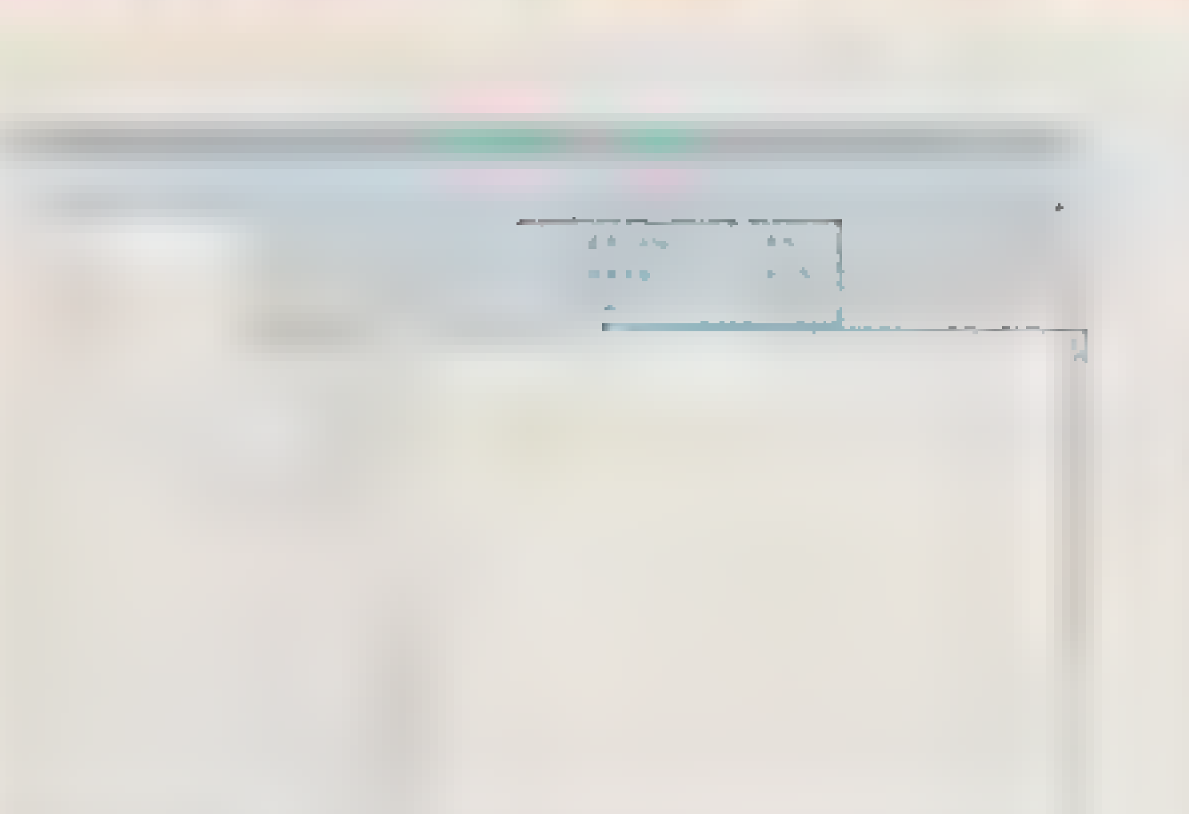
I. Win32资源方式模拟器的汉化：

首先，需要一个能修改win32 pe格式的修改器，这里我推荐一个eXeScope,这是一个日本人写的工具，相当不错的，当然，有汉化注册版界面如右图，和一般的win32软件一样，用起来，感觉很像资源管理器吧：）



这个软件的功能十分的强，大多数windows软件(应用软件)都可以用它来汉化先来个简单的，以资源方式保存的模拟器，这里，我们打开一个WSC模拟器cygne来开刀。

私立模拟学院 S



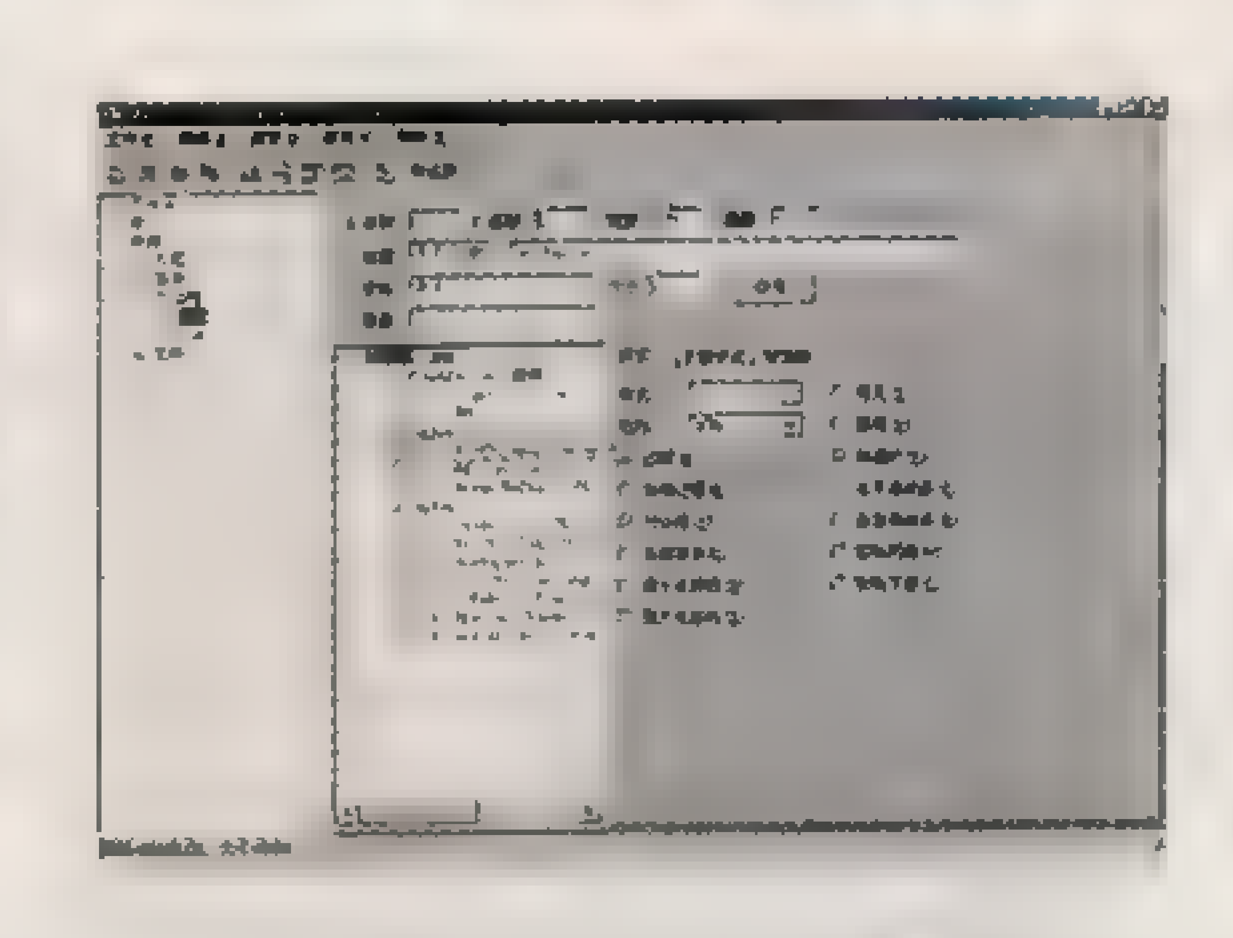
首先，在主菜单中选择文件->打开，选择那个cygne.exe.一步一步来吧，先改模拟器的菜单吧，打开后出现下面的界面，选择左边的菜单项，如左图所示，怎么样？？看到了东西没？？对，这就是模拟器的菜单部分，那么改吧……

（注意：这里的"&"代表"_"下划线）改好了，差不多如下图所示吧。如，"&File"改为"文件(&F)"等，自己动手吧，改好后，按工具栏中的"保存"即可，然后退出程序，运行模拟器看看，是不是很不错：）

（只需要把这里的英文，改成中文即可，不明白可以查字典，做到汉化的正确就成：）

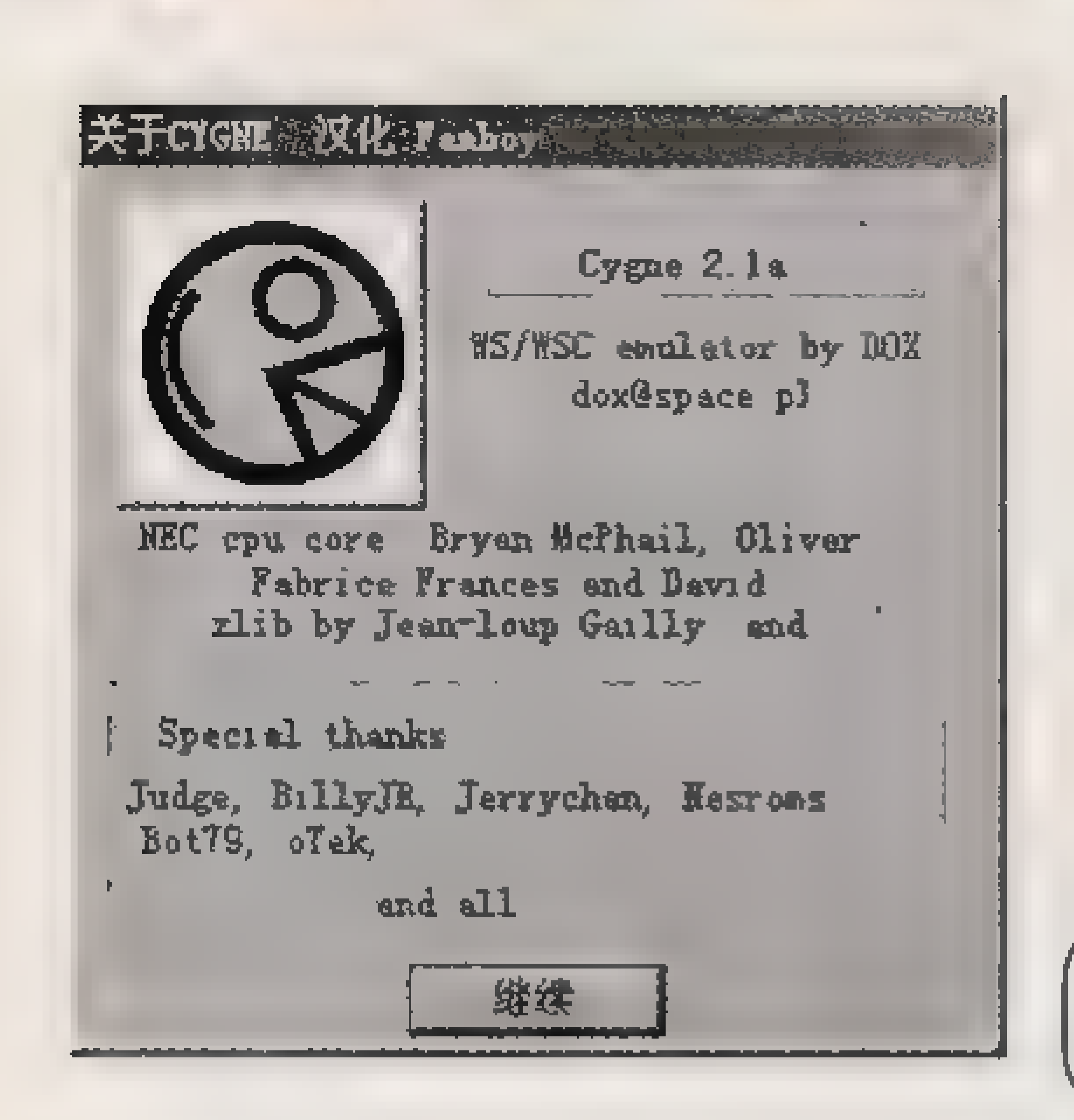
好，菜单改好了，那么如果你需要把自己的名字什么的，放在模拟器上(PS:放在菜单上总不好吧，一般放在About<关于>对话框内比较合适，好，现在来看看如何改对话框吧！

和刚才步骤基本相同，只不过在左边选择对话框，如下图所示

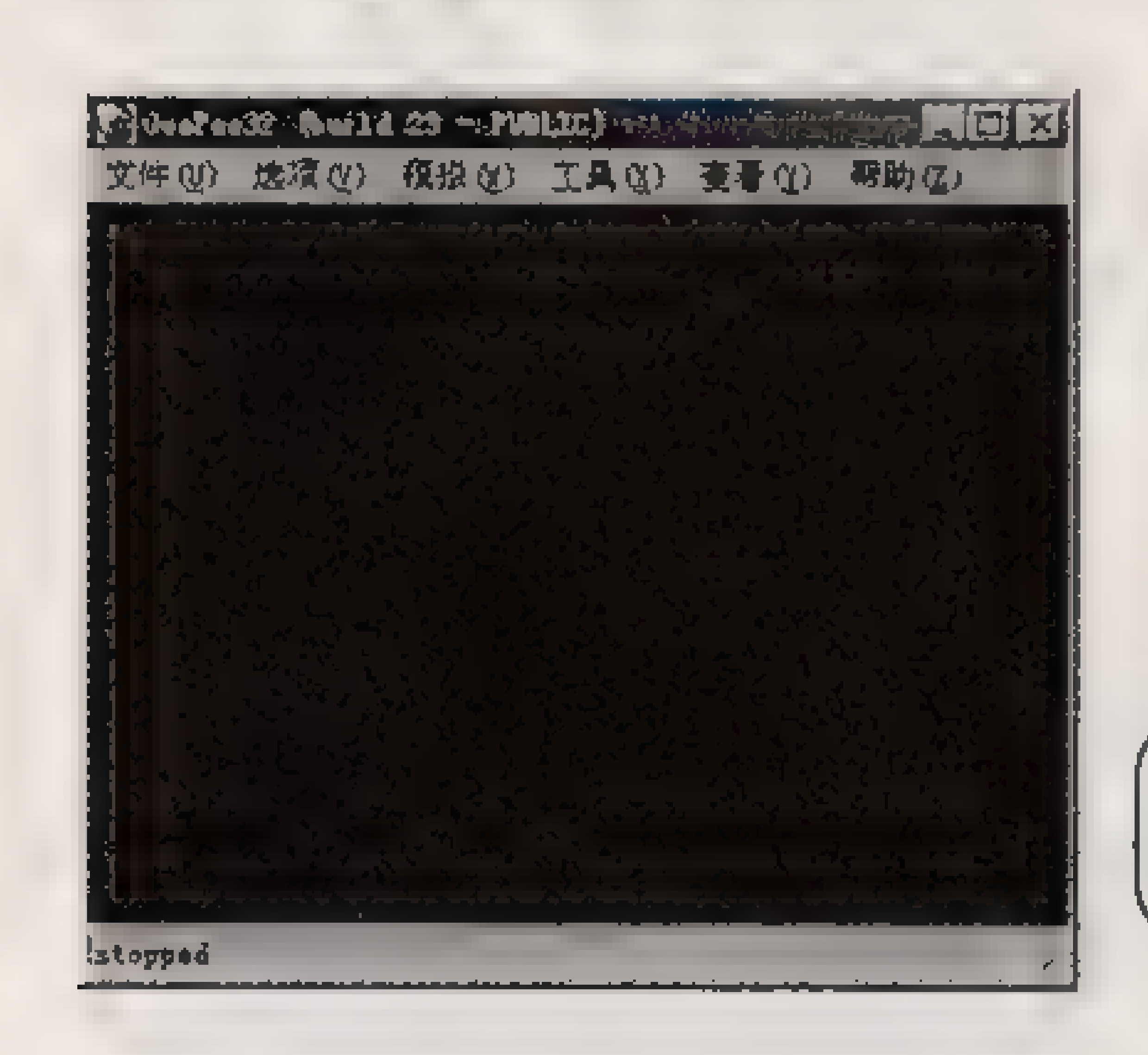


在右边"对话框:106"(这里的106指程序中的代码，不需要理会）中，改吧！！一般DefPushButton代表按键，这里也一样，不过最好不要把作者的信息给改掉，能汉成中文的自己拿主义吧。PS:改其他程序的对话框方法也相同。

好，看看效果，关闭程序，别忘记保存！！！（注意，一定得关闭程序，才能运行模拟器）



有一些用Delphi/BCB写的模拟器，就不那么简单的，他们用的不是普通的windows资源，而是资源数据(RC数据)方式保存，原理大致相同吧。不过，不会有很多。我来找个典型的GP32模拟器geepee32，它就是用delphi写的，好，用eXeScope来打开吧！，看看右图。



如左图，怎么样？？有点成就感吧：）

资源方式保存的汉化起来没什么大的难度，当然也可以汉化日文的，原理相同，不过你得会日文，不要胡乱翻译就行了：）

II. RC数据方式保存的模拟器汉化方法：

只要把相对应的东西改成中文即可，如"File"改为"文件"，等，以此类推吧。

完成后效果不错，看左图：

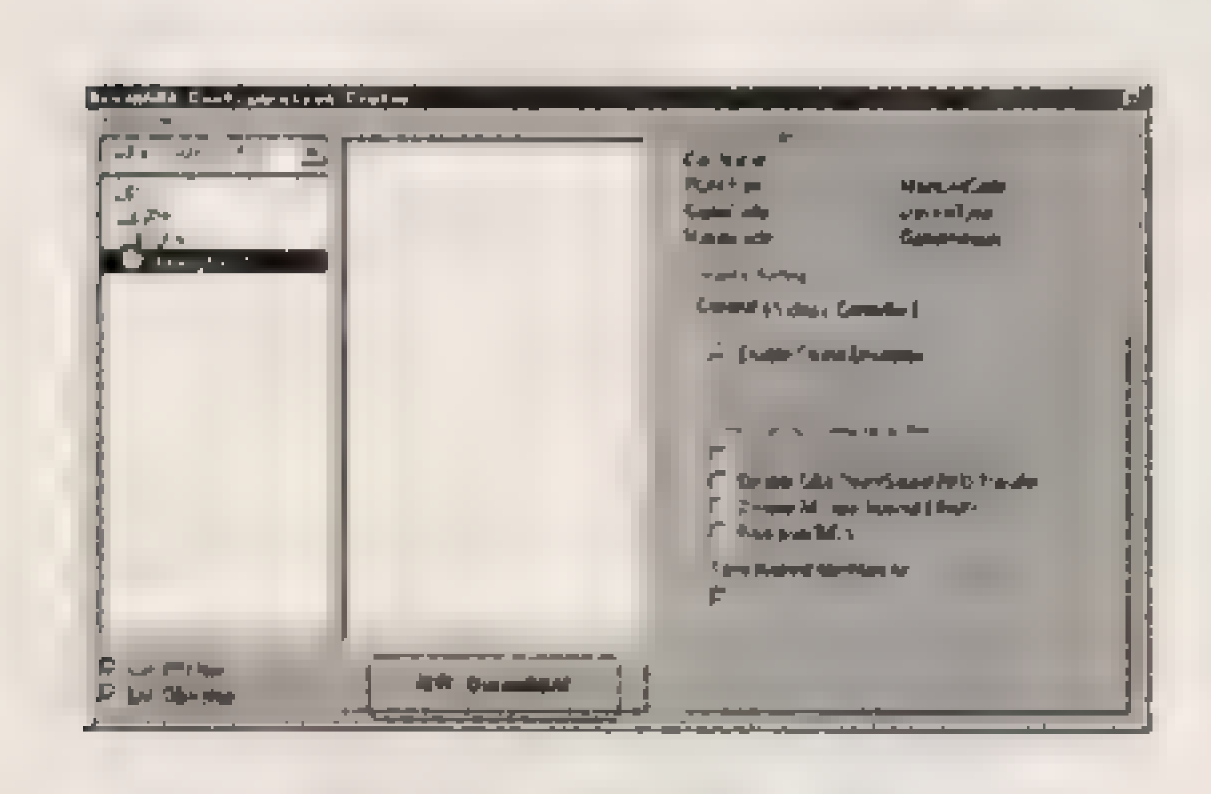
III. 非资源方式保存的模拟器汉化（特殊一点）

下面介绍一样比较难点的，也就是用VB这类工具制作的模拟

器（如DreamGBA的前端配置工具）这必需要准备一个16进制编辑器，这里我推荐用UltraEdit！好，来试试身手吧，打开DreamGBA的前端配置器DGBACFG.Exe。然后将会看到一片16进制数据，看右边的地方，找类似英文的东西。如，我们要把"Start DreamGBA！！"这里汉化成"运行DreamGBA！！"右图



也可以这样做，在16进制区的右边，按Ctrl+F，查找ASCII，找着Start DreamGBA！！，然后输入汉字即可，注意，不要超出原有的空间，这样程序才不会出错完成后，效果如左图：



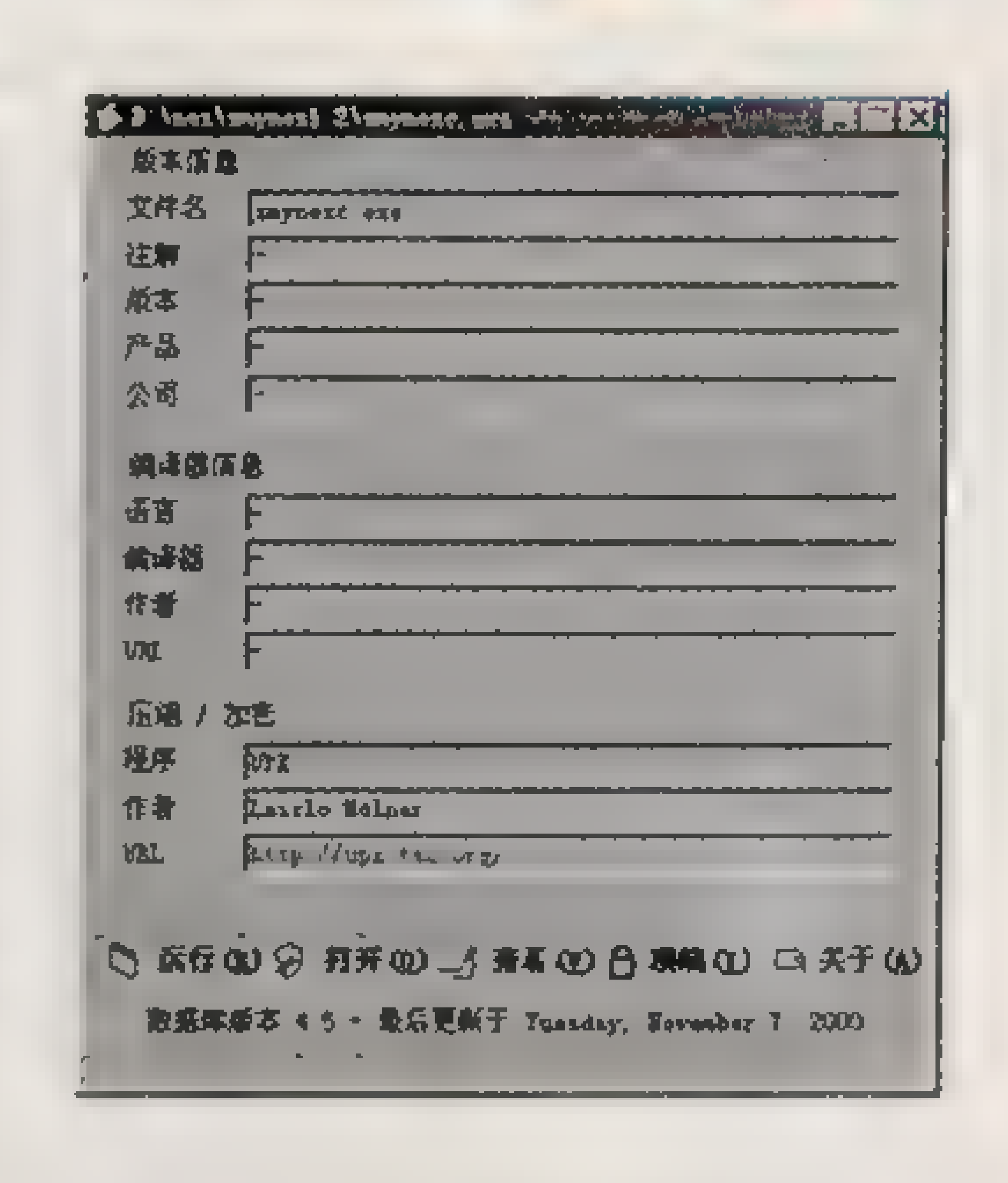
汉化其他英文部分，也一样，只要找着对应的ASCII，做相应的修改就行了：）

IV. 对加密（壳）程序的处理

哦，对了，有些程序没法改，怎么办呢？哈，这是用PE加密工具加了密。不过没关系，有办法解……。加壳过了的程序，必需先解开，只有得到原来的EXE程序，才能正确汉化处理，目前的加壳软件也比较多，所以，想要解，必需还得知道是用什么东西加壳的，这里有一个软件"FI"可以来大致查看到是用什么东西加的，这是一个DOS界面的程序，如右图



用法，把要汉化的模拟器软件放到fi的目录下，运行fi。exe，然后按个回车即可，看图中，那个cygne。exe我就是用upx进行加壳过了，怎么样？看得一清二楚吧。当然，还有一个windows风格的软件：language2000，这东西也很不错的。界面如下图：



界面非常友好，只要把需要知道用什么方法加的程序，直接拖动到软件界面上，即可。好，知道用什么东西加的就可以解了。如上2图，都是用UPX加的，我们就可以用upx 解，目前最新版本为1。08w吧。当然，也有比较好的工具：UN-PACK (File Analyzer and Unpacker) v2。2下面是此软件的介绍：UN-PACK 是专注于软件脱壳的著名破解组织 [Ug2001] 推出的一款脱壳工具集合。其中集成了众多脱壳工具，通过统一的界面，可以自动帮你侦测目标软件究竟是被何种加壳软件加壳，并提示相关的文件信息(导入导出表、图象基址等)，最后提示用户可以用何种工具脱壳，在 Windows 9x/ME 下，软件可以自动调用相应的工具，自

动帮你脱壳！软件集文件加壳侦测与自动脱壳功能于一身，对于不会手动脱壳的朋友来说，是一个非常不错的工具！由于是Dos界面，所以需要在 MS-Dos 方式/命令提示符 模式下执行:Un-pack。exe [目标文件路径及文件名称]即可，他能解目前大多数加壳软件加过的程序！！

OK，解过之后，就可以用工具进行汉化吧！！！

后记：除了上文的一些软件汉化方法，也有一些，比较特别的，我是没见到过，如果你有什么问题，遇到什么软件汉化不了，欢迎和我交流：

WE2002-442A阵型攻防解析

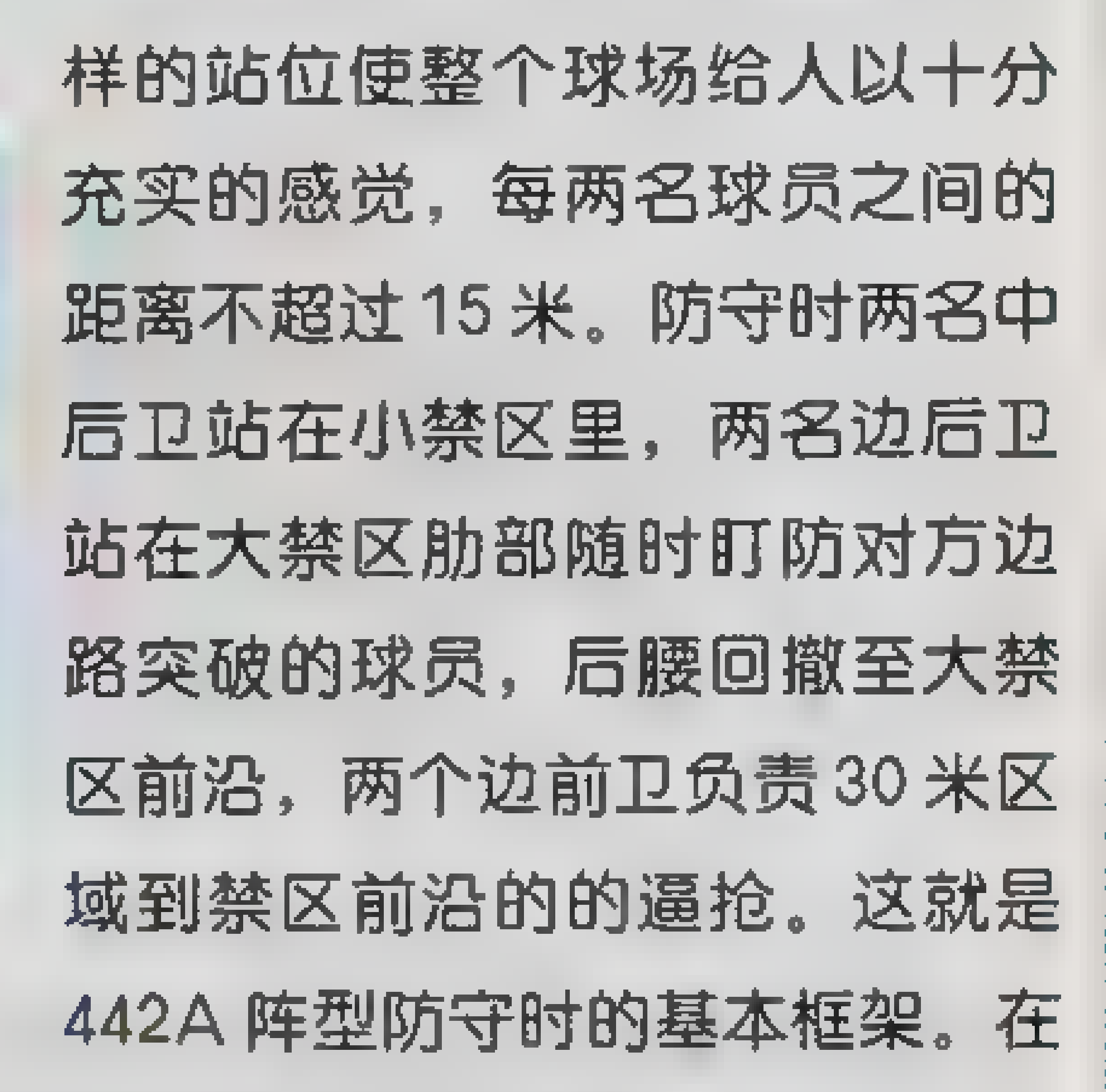
文：小翼

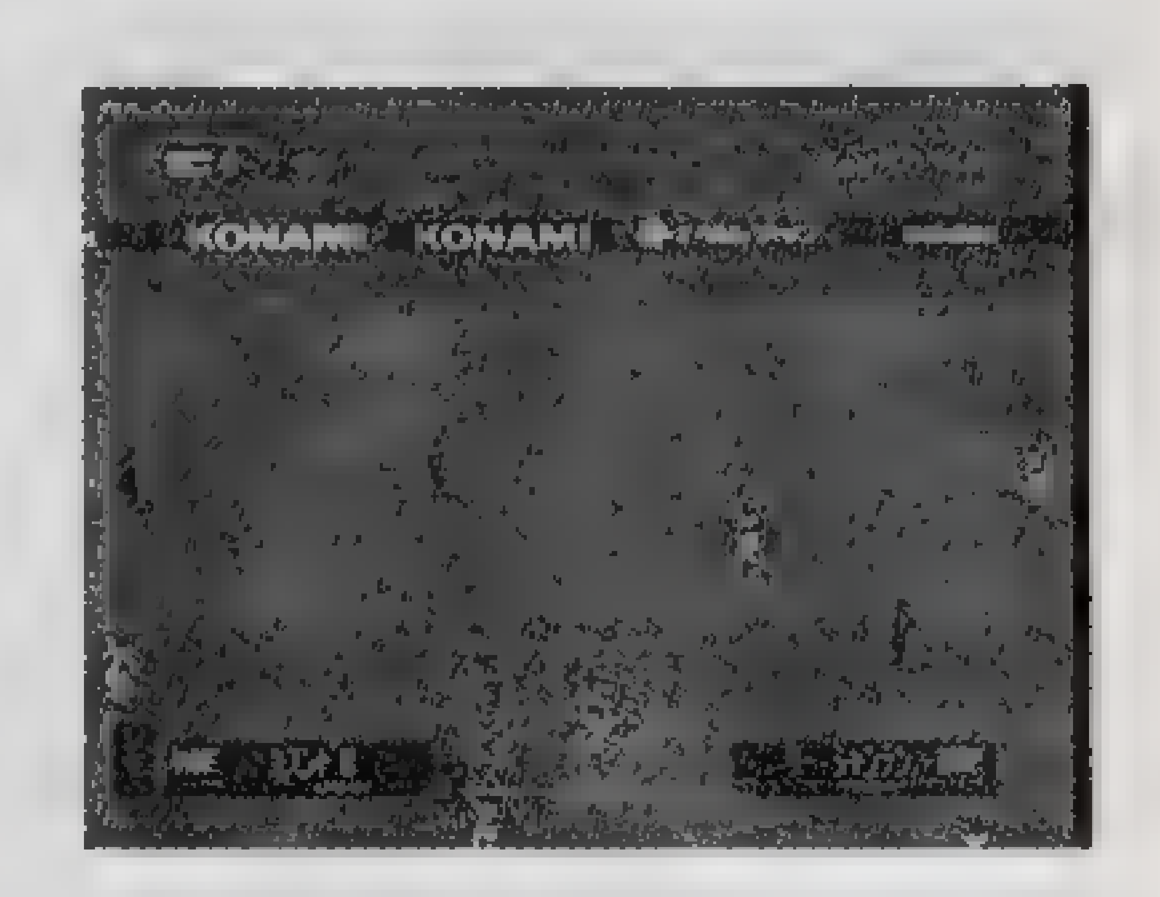
"是球迷又是电玩迷的人一定会喜欢实况足球！"这是我身边一位玩家的心声。的确，实况足球给我们带来了无与伦比真实感和投入度，这一点是凭借华丽的画面和强大的机能来吸引非球迷玩家的FIFA系列永远无法比拟的！玩FIFA的时候你的感觉可以用很"爽"来形容，但玩实况你的感觉是"真实"！足球游戏的有些东西不是用强大的机能可以实现的，这也正是KONAMI的足球游戏凌驾于EA之上的秘密！那就是对足球的理解！EA追求的是华丽的画面和资料的真实。而KONAMI追求的是让你容入其中的感觉。玩FIFA时你可能会面对着画面目瞪口呆，但玩实况时你只会被紧张的比赛节奏所吸引。再说的深一些，两款游戏为再现真实的比赛都有为球队选择阵型的设定，玩FIFA时只要你水平过硬，什么阵型都不重要，快速传切和娴熟的个人技术主导着比赛。但玩实况时就算你的水平比对方略逊一筹，也完全可以通过有利的阵型和相生相克的打法取得胜利！下面就和大家讨论一下实况2002中442A这套阵型的进攻与防守。



其实严格的说，WE2002中没有使用游戏中给的442A的球队，多少有一些变形。所以这里所说的442A都是玩家给球队所选的阵型而非游戏默认阵型。

首先看看球员的站位，四名后卫是倒梯形，四名前卫是菱形，这样的站位使整个球场给人以十分充实的感觉，每两名球员之间的距离不超过15米。防守时两名中后卫站在小禁区里，两名边后卫站在大禁区肋部随时盯防对方边路突破的球员，后腰回撤至大禁区前沿，两个边前卫负责30米区域到禁区前沿的的逼抢。这就是442A阵型防守时的基本框架。在实战中，是没有人会控制自己的前锋带着球向你的某一个后卫冲去的，他突破的路线永远是你两后卫之间的一个区域，这时谁去逼抢谁来协防就成了你要考虑的问题。总的原则是：边抢中补。就是尽量由边路球员去抢而中路球员负责协防。比如你的边后卫被突破了，对方自然会把球带向边路，这时中后卫向边路补防，而你另一侧的边后卫就会自动补上中后卫留下的空挡，而你的边前卫会向底线回撤，这样对方球员会再次面对一对二的局面，让他总是处于一个以少打多的窘境，这样你的防守会轻松许多。就算对方勉强起球传中质量也一定不高。这里有一





个传中质量的问题，有玩家觉得球传起来就看抢点的水平了，所以只注重了抢点的练习，而忽视了传中。这是绝对错误的！球员传中的状态大体有三种，一：普通带球状态，二：加速跑状态，三：加速跑并和对方有身体对抗的状态。其中第一种的质量最高，这样





出的球力道合适（当然你要自己掌握），弧线平缓，非常有利于前锋迎着球抢点攻门。第三种传球质量最差，我们在边路防守时就算不能将球抢下，也要逼使对方在第三种状态下传中。这样传出的球落点飘忽，球速不好掌握，前锋极难抢点。如果对方从中路突破，只要他不是淌着球，你千万不要让中后卫以加速跑并按住 X 的方法去防守，因为只要对方手上稍微"一掰"就会轻松闪过后卫，而惯性使你的后卫根本来不及回追！合理的防守方法应该是



控制后卫与对方保持 2 米左右的距离，如果对方向你正面冲过来，

你可以迎上去（不按加速）不断点 X，这样的抢断成功率很高，就算被过也有会追余地。如果对方在肋部吸引了你的边后卫向中路补防，而他的边后卫或边前卫高速套边，这时就要考验你的判断力了，在他用 Δ 向边路传球的一瞬立刻转身铲球！（注意，我所说的转身是指把身体转向他的出球方向）铲断传球的秘诀在于赶早不赶晚，就是说尽量预判！早好在对方传球时你的铲球动作同时做出。铲断的成功防守意识好的最好体现！（我说的防守意识不是球员的 DF 值，而是玩家在区域防守时对场上形势和对手心理敏锐的洞察力）在战术布置时防守反击应该是必开的。另外，我个人喜欢在游戏中设置盯人后卫，这样在获得角球或任意球这名球员不仅会上前助攻，而且在本方进攻时他会压到中圈附近，可以有效阻断对方反击。有时边后卫助攻后，加上中后位前压，后场经常是只有一名球员防守，所以另外一名中后卫我一般设置为向后的意识，并且将其位置向后移两步再向中间移一步。这样无论是阵地防守还是防反击都可以从容不迫了。







好的防守可以使你立于不败之地，但要取得胜利，就要有更好的进攻。

进攻战术的使用上要快慢结合，左路进攻和右路进攻是必用的战术，阵地攻坚时要利用中场控球层层推进，不要着急把球交到前锋脚下，争取把球控制在对方30米区域。442A阵型的两名前锋是站在对方禁区的肋部的，我个人觉得这样的站位最好！拿球后即可以向里突破也可以向边路扯动。由于两名前锋多少会寡不敌众，所以这个阵型进攻时边前卫和边后卫将起到至关重要的作用，边中结合是442A进攻的特点。前锋拿球后不要急于突破，略加控制后你的边前卫会向底线套边，这时对方的边后卫会被吸引过去，你可以直接在肋部与对方的一名中后卫一对一。如果对方多人龟缩禁区，你可以将球分给助攻的边前卫，这时你要做的不是马上传中而是继续控制，因为你的前锋还没跑到位呢！同时你的边后卫会高速插上，这时442A阵型才发挥出了最大的攻击力，你可以先向禁区方向带球，最好是对方边后卫一起跟过来，等到自己边后卫

超过自己时你只要向外一转身轻点Δ便形成了一次漂亮的空切。（前面提到了这种进攻的防守方法，到底是魔高一尺还是道高一丈就看各位的手上功夫了！）如果这名后卫脚头够硬就射门吧，如果没信心射门也可以在最从容的状态下传中，传球质量高了，前锋也好抢点了，球也进了！！！有的玩友提到过，前卫拿球时边后卫就在他身后，但死活就是不往前插！让边前卫站在原地干着急！其实这很好办，你只要将拿球的球员向后一转，向后捎带一两步，与要空切的队员"交流"一下，你的边后卫或边前卫立刻就会"心领神会"，向底线冲去。442A进攻时前腰同样能起到至关重要的作用，如果你的队中有速度快的前锋（加速度最好有18）加上一个传球好的前腰（PASS最少17），那么你的每一次正面进攻或反击对对方来说都是危险的！因为你的前锋是站在肋部，一旦直塞身后成功，他将在45度角面对门将，这可是WE中最易破门的角度！！前腰传身后球前最好是先等一下，等对方的后卫有一个向你扑来的意识再传（当然是在运动中等待），这样他的身后将出现大片"真空地带"，想回追都来不及！需要注意的是小心对方两名中后卫一起包夹你的前腰，这样一来不但传球视野小了，而且传出去的球很可能会越位。这时传过顶球（L1+Δ）是个不错的选择，这样的传球比单按Ⅲ的效果好，但同样要注意力量。

以上就是我对442A这套"大众"阵型的一点心得体会，总的来说这套阵型攻守兼备，三线衔接紧凑，适合低手到高手的各类实况迷使用！（怎么像在做广告？）本人水平有限，经验尚浅，文中不足之处还望各位"战术大师"指出。我期待着高手们的指点！！！

MAME DOS版的最简单设置方法

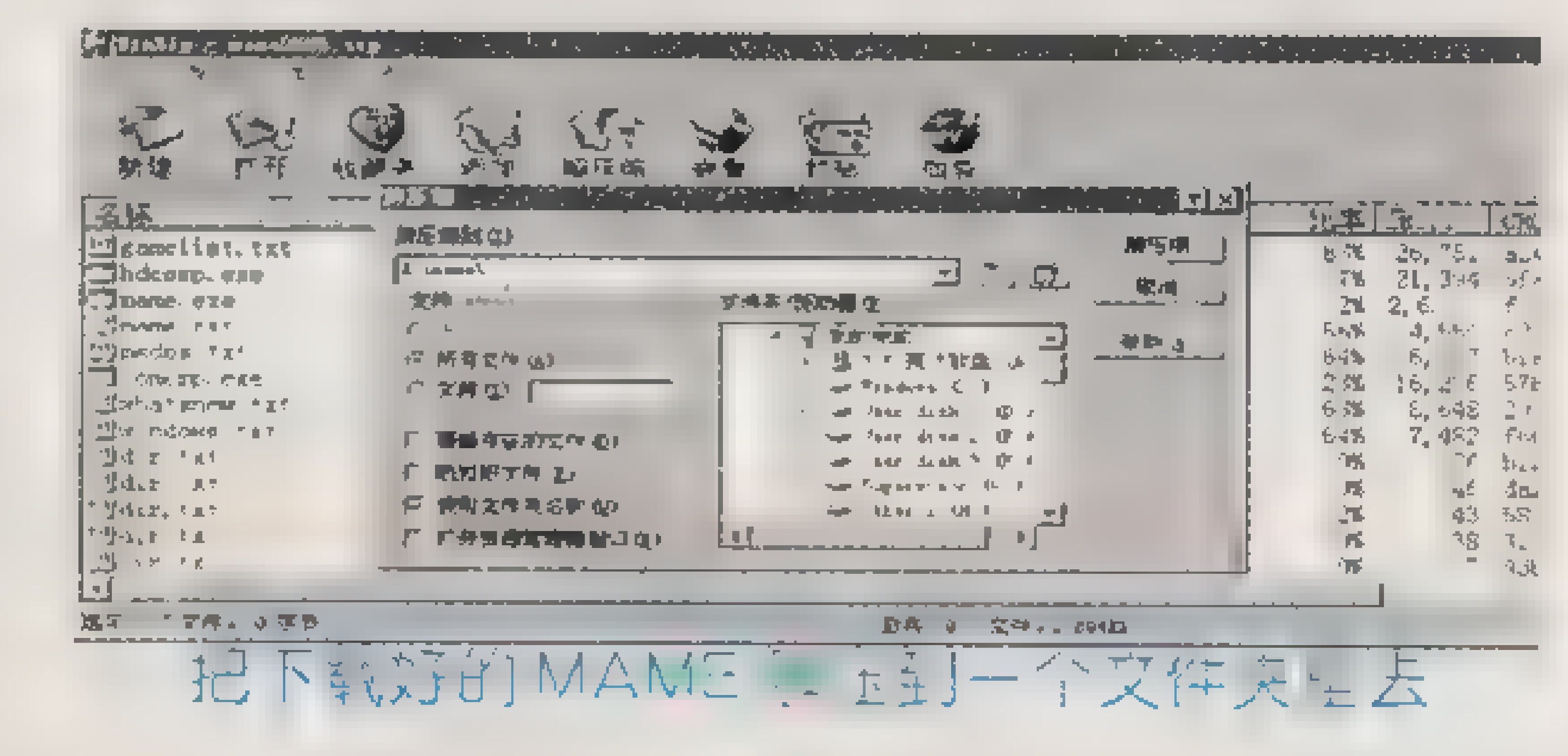
广州游戏小组　白河愁

前言：有的人看到这个标题，可能会不屑地说，" 我从来不用MAME"，那就可以肯定两点，1 此人决非高手，2 错过了无数好游戏；也有的人会说，我可以用WINDOWS版的啊。确实如此，但是WINDOWS版往往比DOS版迟许多天才放出，这对于想尝尝鲜的朋友来说——嘿嘿……所以，通过此文，就可以使身为菜鸟的你（本人不相信有不懂如何使用MAME的老鸟，如果有，也只能叫老菜），也能够第一时间体验MAME。

准备工作：

1. MAME DOS版一个，本文以MAME 0.59普通版为例子。(必备)

2. 游戏的ROM文件，本文以KOF2001为准。（必备）



把下载好的MAME解压到一个文件夹里去

3. 能打开DOS模式的操作系统（WIN95，WIN98，WINME，WIN2000，WINXP……）本文以WIN98为准（必备）

4. 作弊码文件。如果你技术太次又想通关，作弊码是一个不错的选择。官方站点是http://cheat.retrogames.com/ 文件名一般为"CHEAT.DAT"(可选)

5. 摇杆，这个就不用多说了吧？（可选）

首先，把下载好的MAME解压到一个文件夹里去，本文使用的是"D:\MAME\"，注意不要忘记把"使用文件夹名称"前面打上勾。

然后，把你的ROM一股脑地塞到"D:\MAME\ROMS\"里面去(为

什么？因为模拟器默认就是这样，那我塞其它地方不行啊？当然可以，看下去就知道了)，本文就是把"KOF2001N.ZIP"和"NEOGEO.ZIP"塞进去了。因为这个是NEOGEO的游戏，所以BIOS是必不可少的。需要说明的是，MAME 所支持的 ROM 无论是否压缩都是可以的，比如你可以建立一个文件夹叫"D:\MAME\ROMS\KOF2001"，然后把整个ROM 都解压进去 -_-P。那么，现在所有准备工作都完成了。

游戏：辛苦了这么久，终于可以玩了（其实根本就没做什么）。现在请打开一个DOS方式，(什么？不会，已经删了？那就点"开始-运行"，输入"c:\command.com"，如果是win2k或者XP，输入"cmd)"然后就出现了一个全屏的DOS界面。有些人大概慌起来了，退不出去怎么办？？好吧，现在请按一下"ALT+ENTER"，怎么样，DOS模式变成DOS窗口了吧？有什么事按" × "就行了。现在出现的提示应该是"C:\WINDOWS\>"（本人的是 C:\PWIN98\>）

输入

D ：（回车）

CD\MAME（回车）

MAME KOF2001

就马上可以进入游戏了！！！（这MAMEDN是本人独门 MAME 但使用方法和普通的是一样的）

有人可能会问

kof01_m1.rom WRONG CRC (expected: dfb908ca found: 73c1f5b0)

ng-lo.rom WRONG LENGTH (expected: 00010000 found: 00020000)

ng-lo.rom WRONG CRC (expected: e09e253c found: 5a86cff2)

WARNING: the game might not run correctly.

是些什么东西，其实这对于菜鸟来说大可不必管它，能玩就是了。不过这里也稍微解释一下，这里"KOF01_M1.ROM" 是 CRC 错误（CRC：循环冗余码校验，怎么修正？没办法，只能重新下一个没错误的)，"ng-lo.rom" 不但 CRC 错误，长度也是错的。然后提

示是说，由于以上某些 ROM 文件错误，所以游戏中可能会不正常。不过事实上大多数游戏都是可以正常运行的，其它就不要管了。

然后，相信会有人大叫"我的摇杆怎么不能用啦！！！"那就好的很，接下来就是设置篇了。在此之前，请先输入

"MAME -CREATECONFIG"（回车),成功的话应该是什么也不出现的。

设置篇：现在，请用记事本（或者任何一个文本编辑工具）打开"D:\MAME\MAME.INI""哇啦！全都是英文,我不懂啊"嘿嘿,不用懂的，我懂就行了：）要改的只有其中几个

1.rompath ,这个就是ROM的路径了,可以开无数个,比如"rom;e:\ngrons;f:\mameroms;"每个路径都要用;来分开。

2.autoframeskip,自动跳桢,机器不好的可以用,"0"为禁止,"1"为启用，以下同。

3.frameskip,固定跳桢,有上面那个就可以了,不用管,不过如果你硬是要,那就设置为"0"-"12"之一吧。

4.triplebuffer，三倍缓冲，用作增强画面效果，机器次者勿开。

5.window，窗口模式，不喜欢全屏就开吧。

6.resolution，分辨率，"auto"是自动，喜欢的话可以填"1280x1024"之类的。

7.scanlines,扫描线，旧的 MAME 默认是开着的，没必要就不要开。

8.joystick,摇杆，有摇杆只要设置为"1"就可以了，不用管到底是什么摇杆。

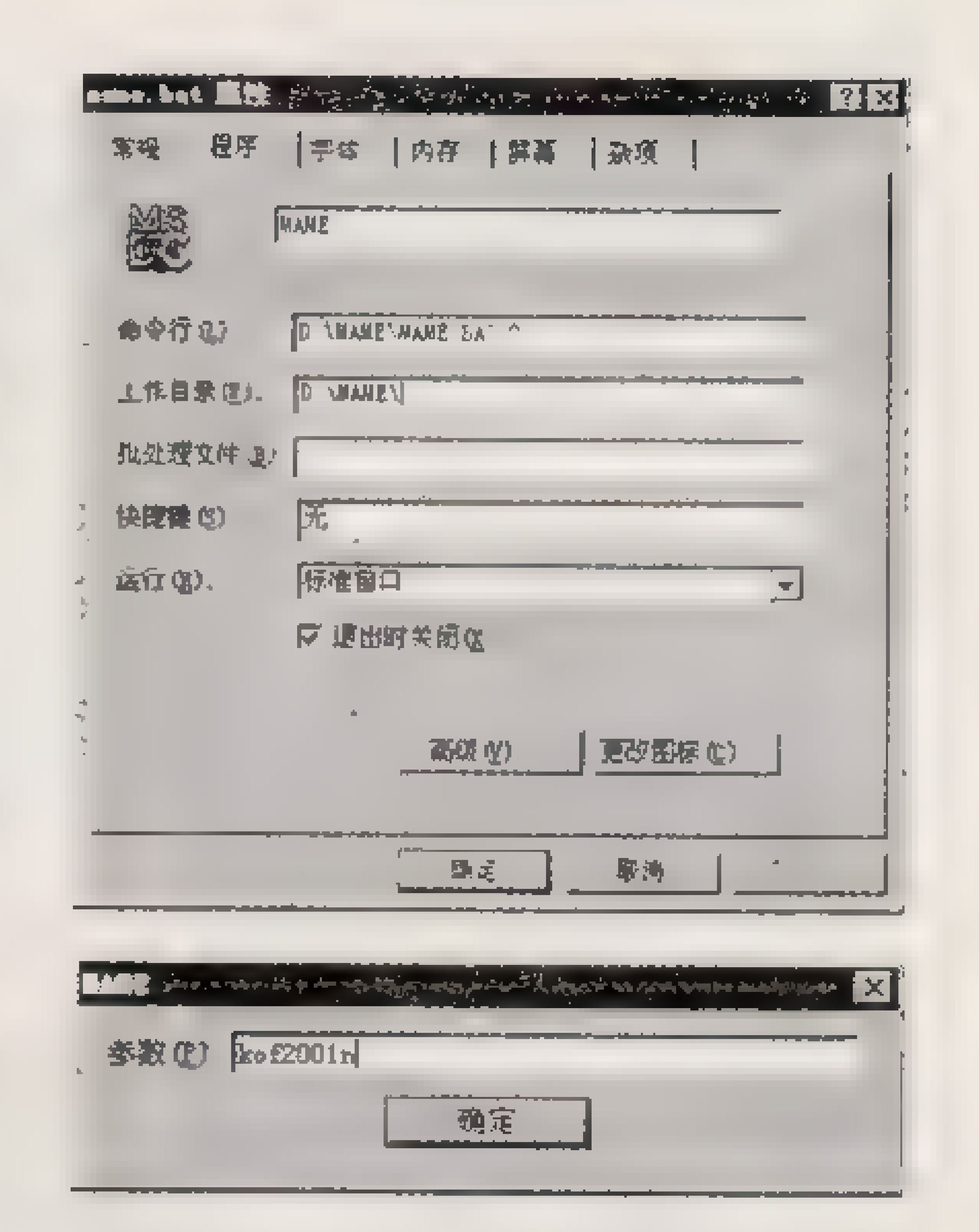
9.samplerate,声音采样率，除非你的机真的很次，否则就按

"44100"好了。

10.sound，是否使用声音，不想听到声音就设置为"0"。

11.cheat,是否使用作弊码,设置为"1"的话,在游戏中按"TAB",就会多出一个"CHEAT"选项来。

要设置的就只有这么多，记得存盘哦，那以后就只要键入"MAME"游戏名（回车）那就可以玩游戏了。"好麻烦，每次都要进DOS。"世界上的懒人如此多，不过既然收了稿费，就给一个偷懒的办法吧。



偷懒篇：各位懒人们，只要按这个方法做了，就保管一劳永逸了：）首先打开记事本，输入"MAME %1",然后存盘为"D:\MAME\MAME.BAT",然后用资源管理器打开"D:\MAME\ROMS"，选中那个"MAME.BAT"文件，右击，然后按属性，在选程序。首先把退出是"关闭"前的勾打上,然后把"命令行"里的"D:\MAME\MAME.BAT"后面加上"？",就是"D:\MAME\MAME.BAT ？",最后把"工作目录设置"为"D:\MAME\"，再按确定。那就大公告成了。

以后每次运行，系统就会自动询问启动参数，只要把游戏名（如KOF2001N）打进去就可以了。

后记：记得以前对菜鸟提出的"MAME怎么用啊？"，'我不想用DOS版，但又想玩新游戏"之类的LAMER问题不屑一顾，不免心中略为不安，顾特作此文，一则缅怀逝去的高水平EMU玩家，二则带给三无人员（1 模拟器知识无 2 耐性无 3 英文能力无）一点其示，希望他们早日升级，为我国的模拟器事业争光：）此致……



真·女神转生：恶魔之子

“黑之书”超攻略

[illegible]

在向魔界出发之前……

“黑之书”与“赤之书”里面有什么不同之处呢？让在冒险中遇到的敌方恶魔结盟的系统虽然相同，但让恶魔们合体后的结果却不一样。在合作时也有不同之处。

刹那的“黑之书”

“黑之书”的主人公，弟弟被恶魔抢走的刹那，魔伴是奇鲁比鲁斯的冰怪。“黑之书”的合体系统是靠合体恶魔的种族来决定的。凭恶魔的组合方式，能创造出强壮的恶魔。合体的详细说明请看后面的“恶魔合体”。还有，刹那坐着魔伴冰怪移动的时候，能跳过稍高一点的地方，还能挖掘松软的地面前进。

召集恶魔

在“恶魔门”登场的恶魔，共有250只以上。结盟的恶魔，被登记在主人公持有的电脑上面。为了进行游戏，如何收集更多的恶魔们变得很重要。让恶魔结盟的方法有三个：

1.用比赛来结盟

在游戏里会遇上能结为伙伴的恶魔，一遇上它就会和你结盟，或者把它打倒就能结盟啦。

2 .在战斗前以交涉来契约

先交涉后结盟。以交涉魔伴的属性来决定能契约或不能契约。

3 .以恶魔合体来创造

在城市里的奇怪公馆或研究所，让两只恶魔合体的话会创造出全新种类的恶魔。

恶魔召唤的安排

结盟的恶魔会进入恶魔召唤器或中央召唤器，在战斗时被召唤出来。如果在结盟的时候，恶魔召唤兽或主要召唤兽挤满或不能使出水平高的恶魔时，会被送到电脑上去。恶魔如果不是从城市上的电脑中召唤出来的话，在战斗中就不能使用了。

战斗的基本

攻击

每个恶魔的通常攻击是使用爪、牙齿、兵器来战斗。给予的损伤是根据恶魔的攻击值和防御值，还有主人公的水平和攻击属性等决定的。

魔法

使用消费 MP 的魔法。魔法里有给予直接损伤的攻击魔法，和让能量变化的辅助魔法。魔法值和防御值，根据它们的属性不同损伤也不同。

必杀技

用毒牙抓对方，用大风攻击对手，用每个恶魔所持有的必杀技攻击对手。和魔法一样，损伤由于属性的不同而不同。虽然和魔法相似，但必杀技不减 M P 而是减 H P 。如果使用过度就会有危机了。

状态变化

- 愉快　魔法的命中率下降
- 触电　身不能动
- 冻结　一段时间不能动
- 炸弹　用火的魔法爆炸
- 沉默　魔法使用不能
- 混乱　偶尔会攻击魔伴
- 诱惑　攻击伙伴
- 睡眠　在HP减低前不能行动
- 麻痹　行动不能
- 毒　每行动一次受一次损伤
- 休克　HP值为0且行动不能

召集

找另外的恶魔接力参战，让下一个可呼叫的恶魔出现。如果魔伴召集，就和没有被组合的恶魔交替。

组合技

组合技是2个恶魔伙伴一起进行攻击。但并不是任何恶魔组合都能出战，如果不是特定的组合就不能出战。

特殊键

增加经验值，如果和弱小的恶魔战斗变得麻烦。那么就活用自动吧。“攻击”是连续的通常攻击，“回复”是反复进行之前的行动。

关于属性

对于恶魔是有属性的，根据这个相对性改变攻击的损伤。关于属性的相对性看图。

土→水→火→金→木→土　　日←→月

交涉

如果见到恶魔，并不是马上就战斗的。如果交涉成功，也能让那个恶魔结盟。在盟友少的时候，最好还是用交涉增加盟友，不要立刻开打。

等级和属性

交涉成功与否是和选择的恶魔的等级还有水平有关的。最有关系的是等级和属性，其次是属性的对应性。在下面的表，好好检查各自的对应性。

●等级

交涉的恶魔 ＼ 被交涉的恶魔	帝王	普通	精锐	顾问
帝王	△	△	△	△
普通	△	◎	○	郩
精锐	△	郩	◎	○
顾问	△	○	郩	◎

●属性

被交涉的恶魔 ＼ 被交涉的恶魔	日	月	火	水	木	金	土
日	◎	郩	△	△	△	△	△
月	郩	◎	△	△	△	△	△
火	△	△	◎	郩	△	◎	○
水	△	△	◎	◎	○	△	郩
木	△	△	○	△	◎	郩	◎
金	△	△	郩	○	◎	◎	△
土	△	△	△	◎	郩	○	◎

成为盟友的概率

◎……对应性好。成为盟友的概率很高。

○……对应性不太好。容易成为盟友。

△……对应性一般。能否成为盟友，就要看运气了。

郩……对应性不好。很难成为盟友。

交涉成功

即使和对手的恶魔交涉成功，也不是100％成为盟友。偶尔给交涉了的恶魔回复HP也会回复自己所持有的项目和本性。

交涉失败

如果交涉失败，就会走向战斗，敌人会先进行攻击，提高敌对性。有在什么都不做只会继续战斗的恶魔，也有逃避的恶魔。

恶魔合体

恶魔合体是让你和盟友合体从而提高能量，从而产生强力的恶魔 。

合体的基本

在“黑之书”和“赤之书”里面，合体的法则性是不同的。黑是容易生出各种各样种类的恶魔，红是变成容易强化1个恶魔的系统，还有，不能制造比起主人公的水平高出5 以上的恶魔。

剧情：

刹那的冒险经历

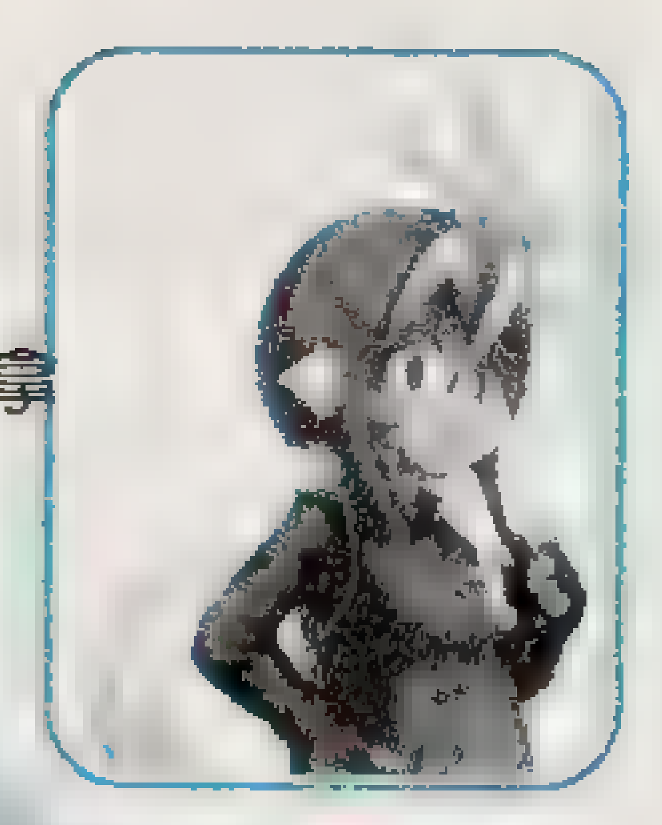
为了救出被恶魔拐走的弟弟拿加比沙，刹那进行了魔界之旅。现在在这6个国家到处奔跑开始大冒险！

((弟弟拿加比沙被拐走))

当小冰魔出现后和它战斗，用即将被送入箱的召唤器呼出看门狗古路出战。但是，这次战斗最好不要用魔法。因为如果选择普通的“攻击”一下就能击倒小冰魔。

((再次被小怪魔攻击))

走向公寓的出口后小冰魔再次来袭，魔伴古路用普通的“攻击”就能一下取胜了。把小冰魔击败后，就走出公寓吧。



((谜团少年达卡素·斯图登场))

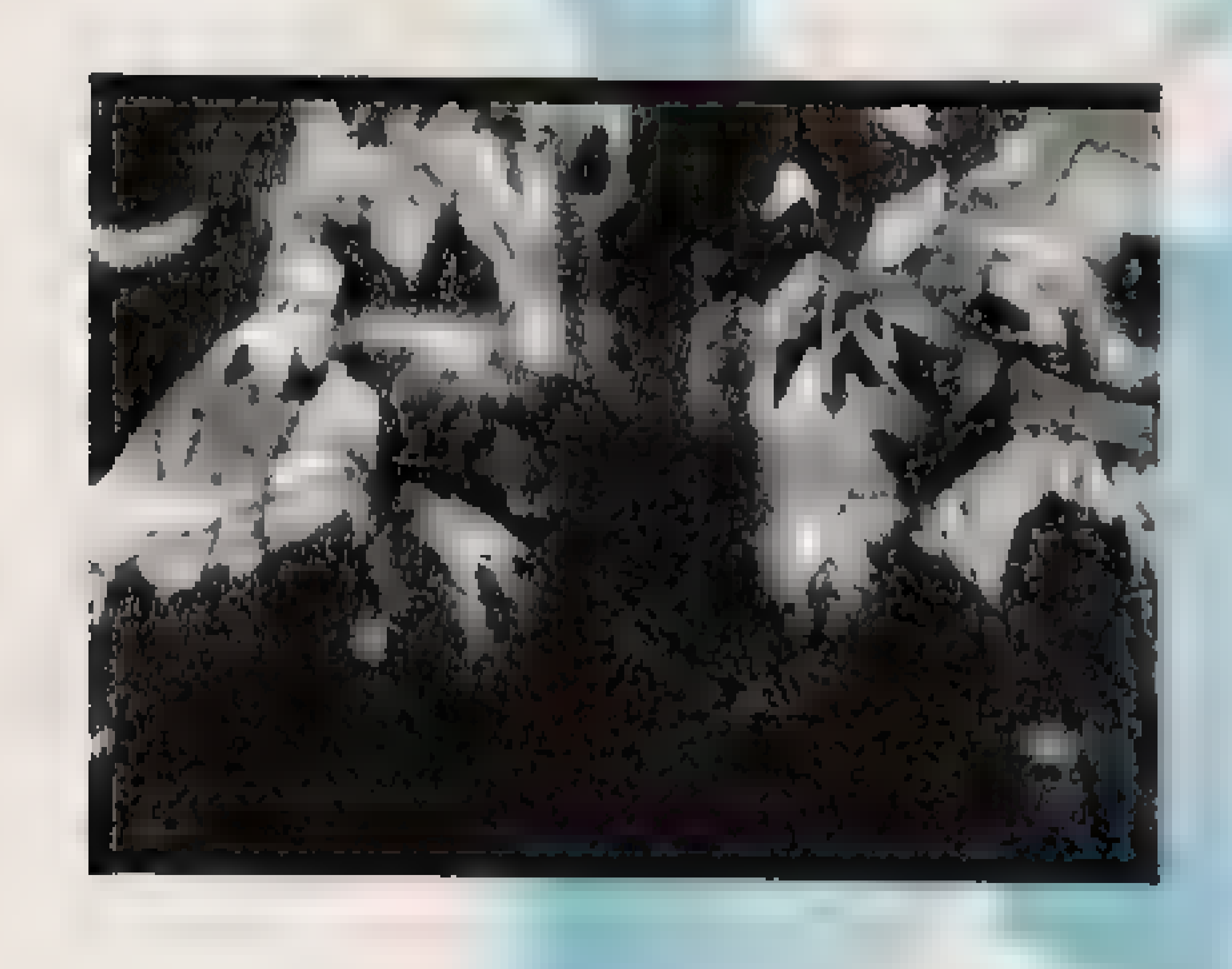
和城市最右边的绿发少年谈话，从他那知道拿加比沙行踪。少年还会将刹那和古路送到魔界。

((魔界旅程))

等待被送到魔界的中心，是中心地带的城市·中心城镇，试着在城市里来回走一下，听一下恶魔们的谈话。

((首先是集合魔伴))

在牢狱里，以盗贼的雪妹为主，有几个恶魔被关进去。因为他们对于刹那隐藏实力，所以谈一下就会成为魔伴，魔伴会和古路一样去战斗的。集合魔伴后和雪妹谈话。



((储奖金的狼人兽袭击过来了！))

逃出牢狱后，如果向外面的逃跑路线继续前进，就会和在出口等待埋伏的狼人兽战斗。用人面犬和猫妖，或者使用普通的“攻击”等来进攻。

((在这里赚取金钱和经验值吧))

如果走出逃跑路线，就会出现在隐藏的平原。而且，如果通过隐藏的道路，就能去住在城镇大门的雪妹的隐居之处。

((用雪妹的隐身之处休息一下))

到达位于城镇大门的雪妹的隐身之处，在那里圣诞雪人的大雪人正等待着你。一轮谈话后大雪人担心一个人出去的雪妹，就委托刹那去找雪妹。

((找出隐藏的恶魔))

雪妹好像走向夫罗斯度城镇。如果离开在城镇大门东西的冰之平原和在那之前的冰之洞穴，那么就能走向夫罗斯度城镇。

((在冰之城镇里有很多雪不倒翁))

如果到达夫罗斯度城镇，雪妹就会出现。但是，雪妹告诉刹那危险逼近的事情后，就很快走向北面的城市。

((帮助雪妹击倒魔王))

去艾纽斯利路的雪妹抓住赚取奖金的金暴龙并引渡给冰地带的魔王冰王，出手帮助雪妹击倒冰王吧。冰王在城的最里面，带小冰鬼去袭击它吧。

((跟雪妹说再见))

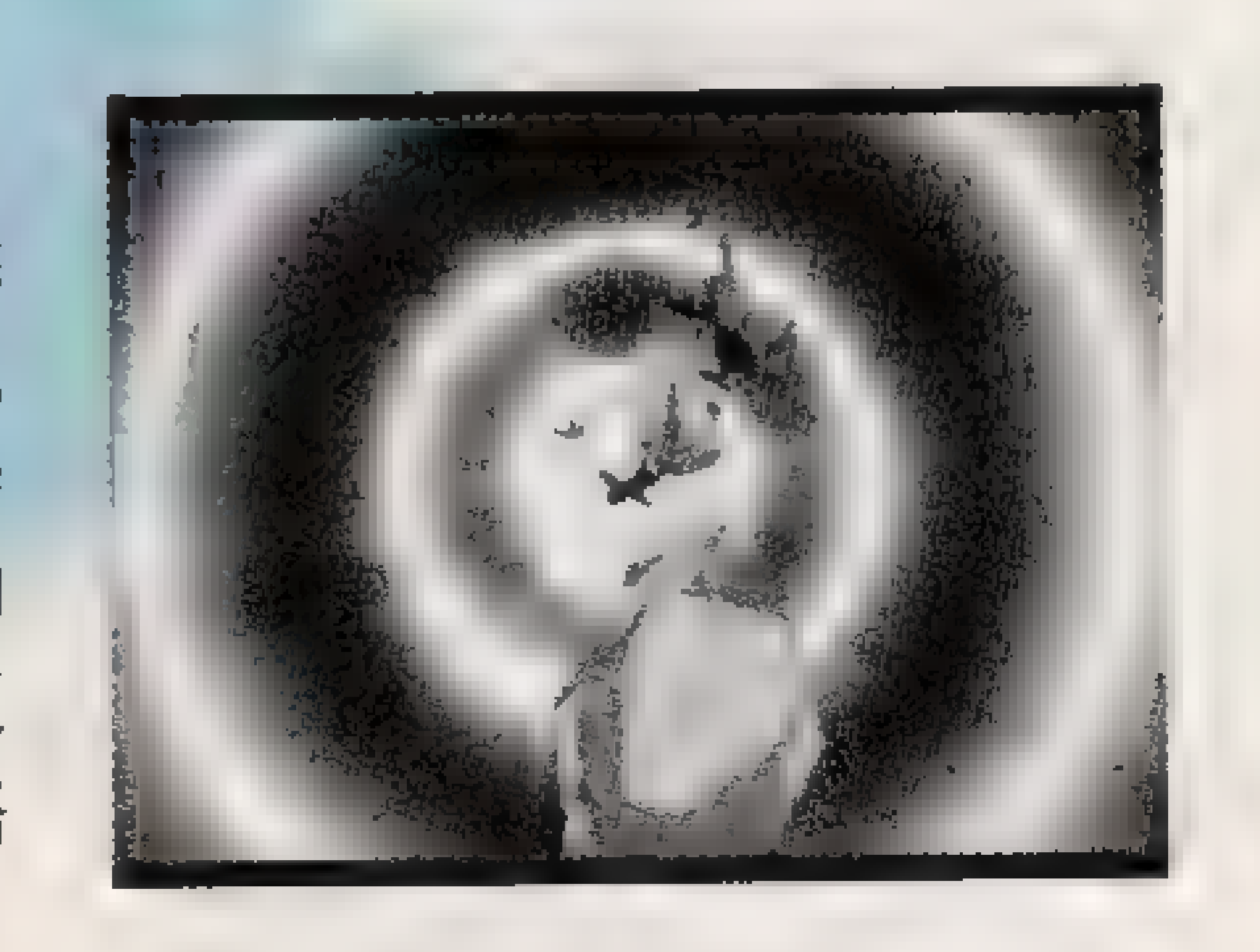
如果去冰门之前顺便到一下雪妹的隐居之处，那么另外一个恶魔孩子们就会去抓刹那了。因为雪妹和大雪人来跳舞，所以很快走向冰门。

((增加魔伴吧))

去马布路大门的刹那。出门后如果向西走向1条通道的南方的道路，那么好不容易到达杀人的地方 · 马布路地带的中心。虽然通过南方的国家也可以，但因为在冰地带没有建国的恶魔有很多，所以也可以用交涉来增加魔伴。

((古路受伤了))

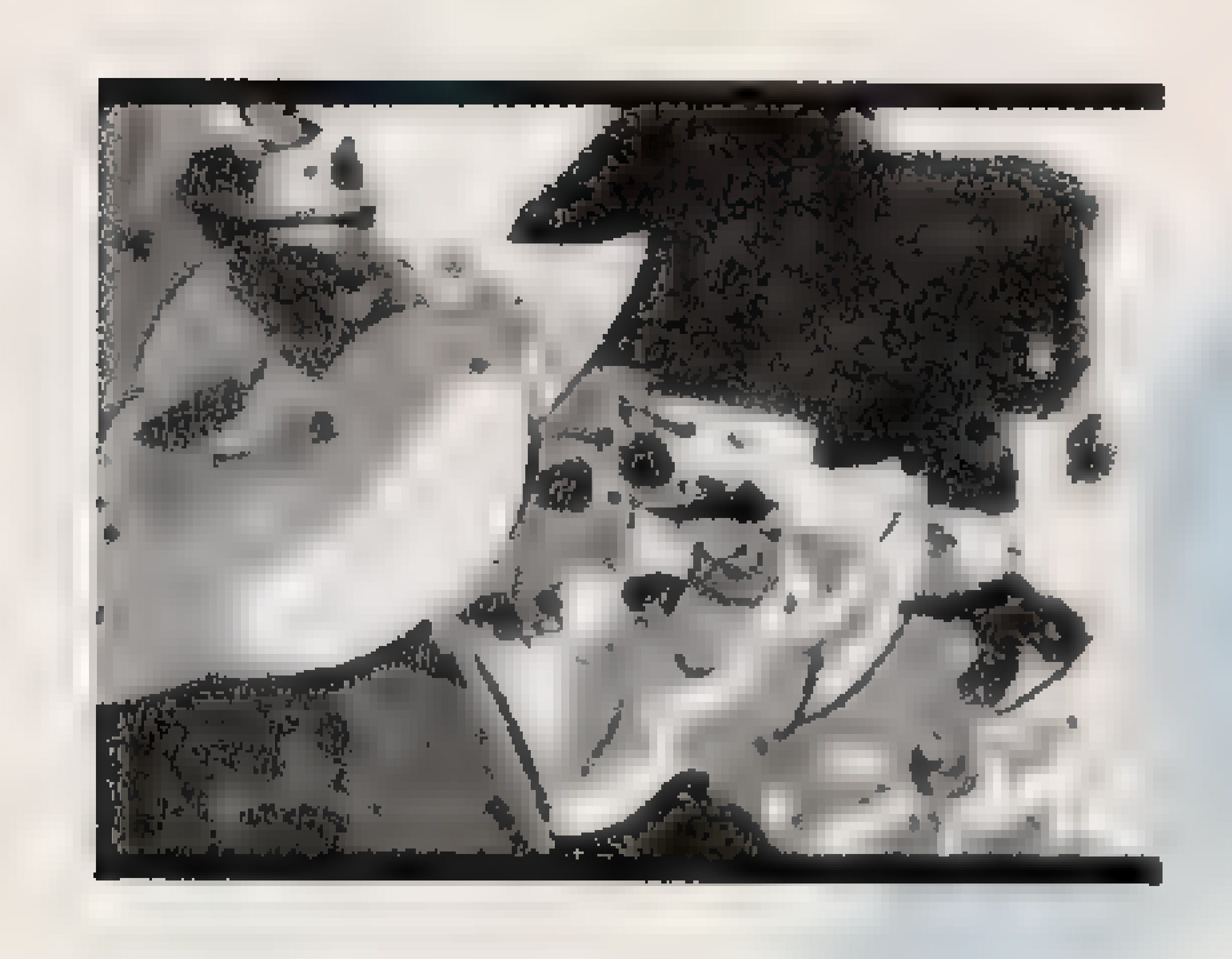
当走近杀人的地方，取胜的一方会为马布路地带的魔王举行舞蹈大会，大会的优胜奖品是白色的基督角，为了去有拿加比沙的沙漠地带，需要白色的基督角的刹那出现在大会。这时候大魔王的部下隐者剑侠过来袭击，古路为了保护刹那而受伤。





((向险峻的山路前进))

跳下有高低差别的山路、悬崖和爬楼梯前进。



((推迟调查桥))

在北面的小山的桥必须骑上古路爬上去才能前进，如果古路受伤了，那么就推迟调查，因为在桥下面的洞穴里有北面小山没有的恶魔火龙怪出现。所以让治好伤的魔伴出来也可以。

((治理古路的伤))

绿鬼神的风神给古路治疗商的药。治好伤后，能再次骑在古路的背上。还有，如果在这里返回杀人的地方，就能很快开始舞蹈大会。

((于舞蹈大会取胜前进))

如果回杀人的地方，马上和候客室的电脑机器人谈话参加舞蹈大会吧。大会是用 5 会合来决胜。虽然强敌很多，但如果带 5−6 个 15−20 水平左右的恶魔去的话，应该可过关。

((魔界将军隐者剑侠的调整))

得到白色基督绳索，应该走向沙漠地带而来园门的刹那。这时，隐者剑侠出现挡住刹那的去路，双方打了起来。

((达卡素 · 渣度登场))

一进入沙漠大门就是城市，住在幽灵城镇的幽灵们知道拿加比沙的行踪，好好的听清楚它们的话。还有，在城市里的娱乐场，能够买金币和玩两个迷你游戏。

((骑上古路去取宝箱))

星路是连接幽灵城镇和沙漠坟场的短路，因为在这里用骑在古路的

背上跳上的地方和挖洞穴能通过的窍门有很多，所以试着慢慢仔细调查吧 。

((引渡刹那的女儿是谁？))

利用这里也有旅馆，所以稍微休息一下回复HP 和MP 吧。根据以前在沙漠地带住的古路的话，以前这里是没有坟场的。马上试着调查坟场，在刹那前面出现了美女女性的身影。

((就古路的弟弟野狗出来))

走向金字塔有2 中方法：其中一个方法是从沙漠坟场的东北面走向大沙漠的北面。而另外一个方法是从在沙漠坟场的北面的梯子爬下，然后通过大沙漠的地下。

((在3 个控制目标里收集邮票))

进入金字塔，在入口有幽灵，如果想见沙漠女王就要在3 个控制目标里来回走动收集邮票。因为在金字塔里有陷阱和大片的流沙地形陷阱，所以前进时要特别留意。

((与金暴龙和狼人兽的决胜))



在沙漠女王的房间前与金暴龙和狼人兽的连续战斗。虽然狼人兽不是很大问题的对手，但金暴龙是用松懈令对手的攻击力下降的强敌。击倒金暴龙后终于和沙漠女王见面，刹那必需通过女王的能力测试。虽然沙漠女王的魔法很强，但其防御力很低，所以以“攻击力”为中心战斗就能轻松打倒她。

((拿加比沙的传言))

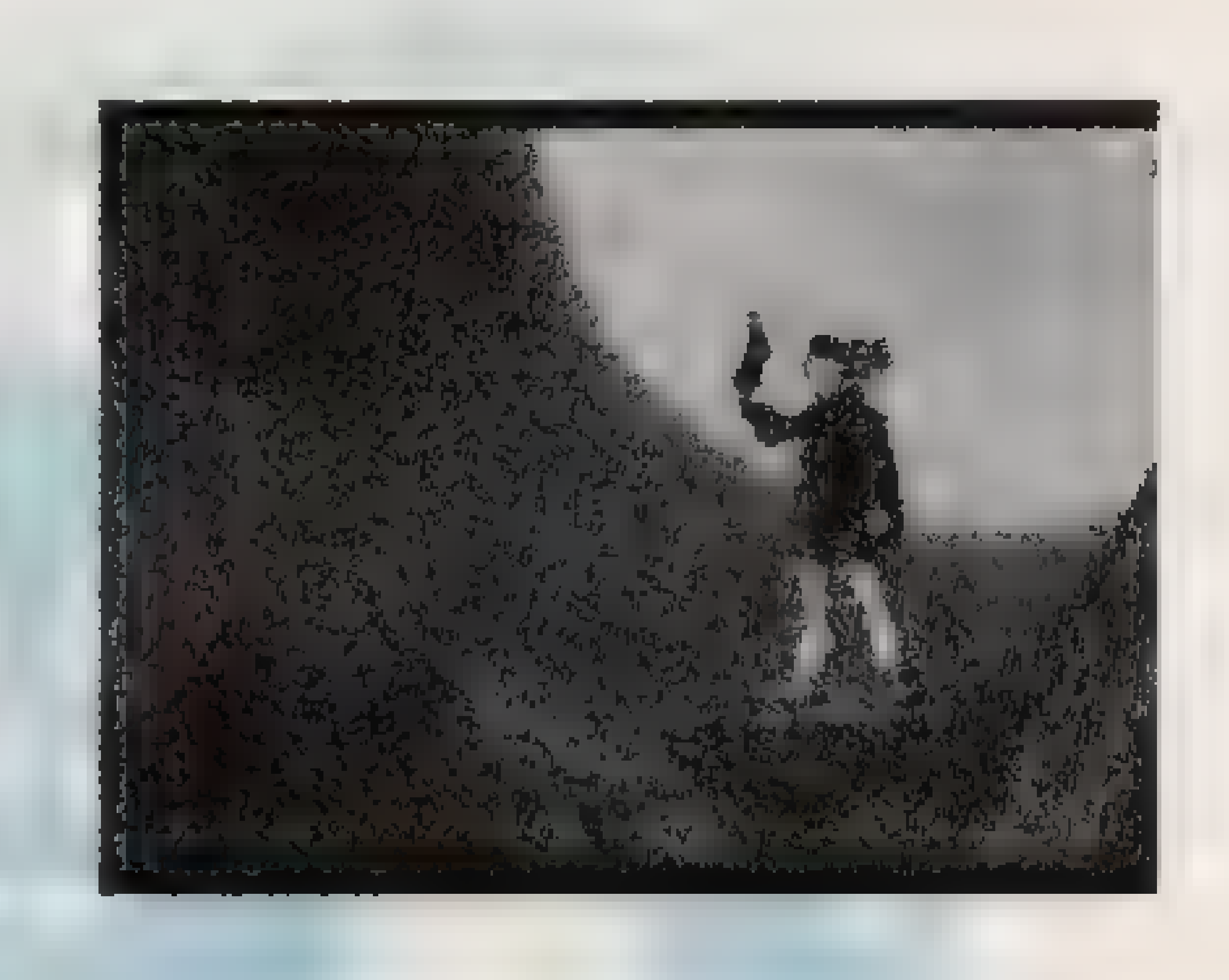
听了沙漠女王的话后回到幽灵城镇，达卡素 · 渣度在等刹那。

而达卡素·渣度给予了刹那能回到地面的紫色的基督角。

((平原地带的城市只有恶魔！))

在地上有很多恶魔袭击在城市出现的人类。从孩子们口中听到学校非常寒冷，所以首先去在平原地带西北面的学校调查一下。

((把从未打开过的教室里的恶魔打败))



在距离学校不远的外面的校长里得到钥匙。一入教室，率领着三个顶尖万能侠的帝王侠就袭击过来。帝王侠使用强力的冰魔法、玛哈布夫，并且可以使用中间物。

((心术不良的人的本质是？))

恶魔们似乎从地下走出了地面。如要去地下层，先去VN中心调查一下战斗网络吧。因为有独自霸占的人，没法子只好放弃，一放弃，就看穿心术不良的人的本质是小恶魔，于是发生战斗。

((终于遇到了拿加比沙了，可是……))

在穿过平原东面的公园的地方有一间神社，在那里拿加比沙和伙伴狮子在等着。拿加比沙为了试试自己的实力，向身为哥哥的刹那挑战。这场战斗的对手是两只圣狮，圣狮会使用闪光弹，用回复魔法来对抗，集中攻击逐只打倒。

((森林里都是强敌))

一穿过森林入口，首先到南面的森林，森林地带的中心。如想去湖底城镇在前面的森林向北走马上就到了。

((听诱惑王的委托))

如到了湖底城镇，首先去听恶魔的讲话吧。从他们口中可以知道

是谁偷走了苹果馅饼。一到在城镇西面的诱惑王家，他就失掉理智突然向刹那攻击。战胜诱惑王后他清醒过来，委托刹那将苹果馅饼寻找回来。

((乘坐冰怪直穿过去吧！))

位于湖底城镇西面的潮湿森林，进去前先乘坐在冰怪的背后。住在潮湿森林的龙、暴食龙在森林的最深处。无论怎样追问他们馅饼的下落都假装不知，在这里逞强吧。

((认真检查洞穴吧))

湖底北面的榕树林，一边重复检查一边向前前进，迷宫不是很复杂，在蜥蜴兽的带领下到达不会太困难。挑战后，探听出真实的事情。

((全是瓦布的森林))

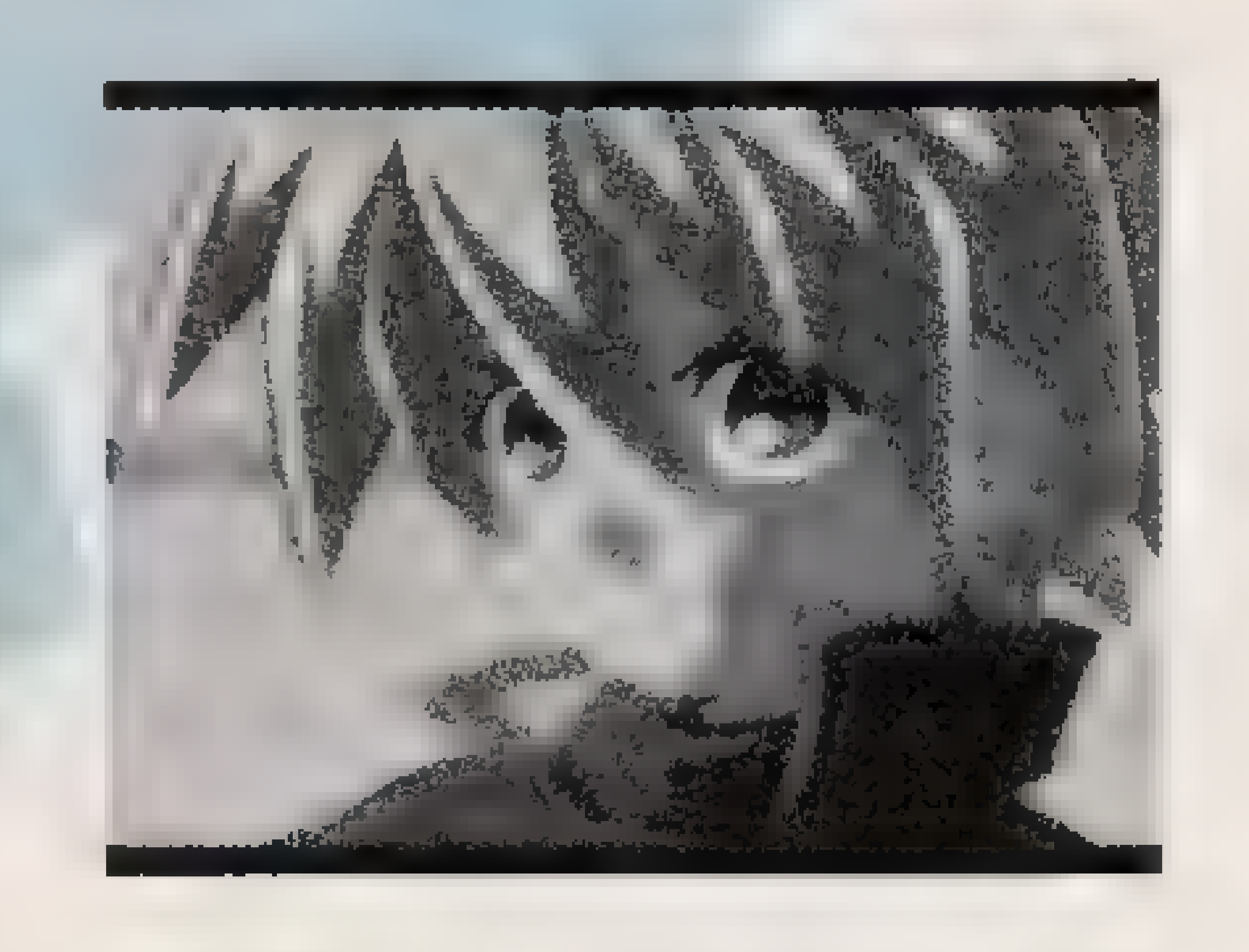
湖底城镇东面的伪造森林，里面有很多瓦布，其它就不用多说了。一边确认自己的位置，一边前进。打倒深处的三头龙就行了。

((打败懦弱的诱惑王吧！！))

把取回金之苹果馅饼交给诱惑王后。但他竟然再次向刹那发动攻击。诱惑王比起前回实力提升了。但是，害怕破魔音之类的日属性攻击魔法这弱点依旧。

((拿加比沙再次出现))

在战斗中输了的诱惑王，把红色的救世主之角交给了刹那。在马上就要向火炎地带进发的刹那的面前，又出现了拿加比沙的身影。拿加比沙为试验恶魔们向刹那发动了攻击。



《为追财富怪来到温泉》

去见拥有七色的救世主之角的魔王财富怪的话，必须到温泉去。地狱温泉位于赌场北面的火山道路前，所以要先准备好，还有冰怪升级时注意不要忘记修炼必杀技。

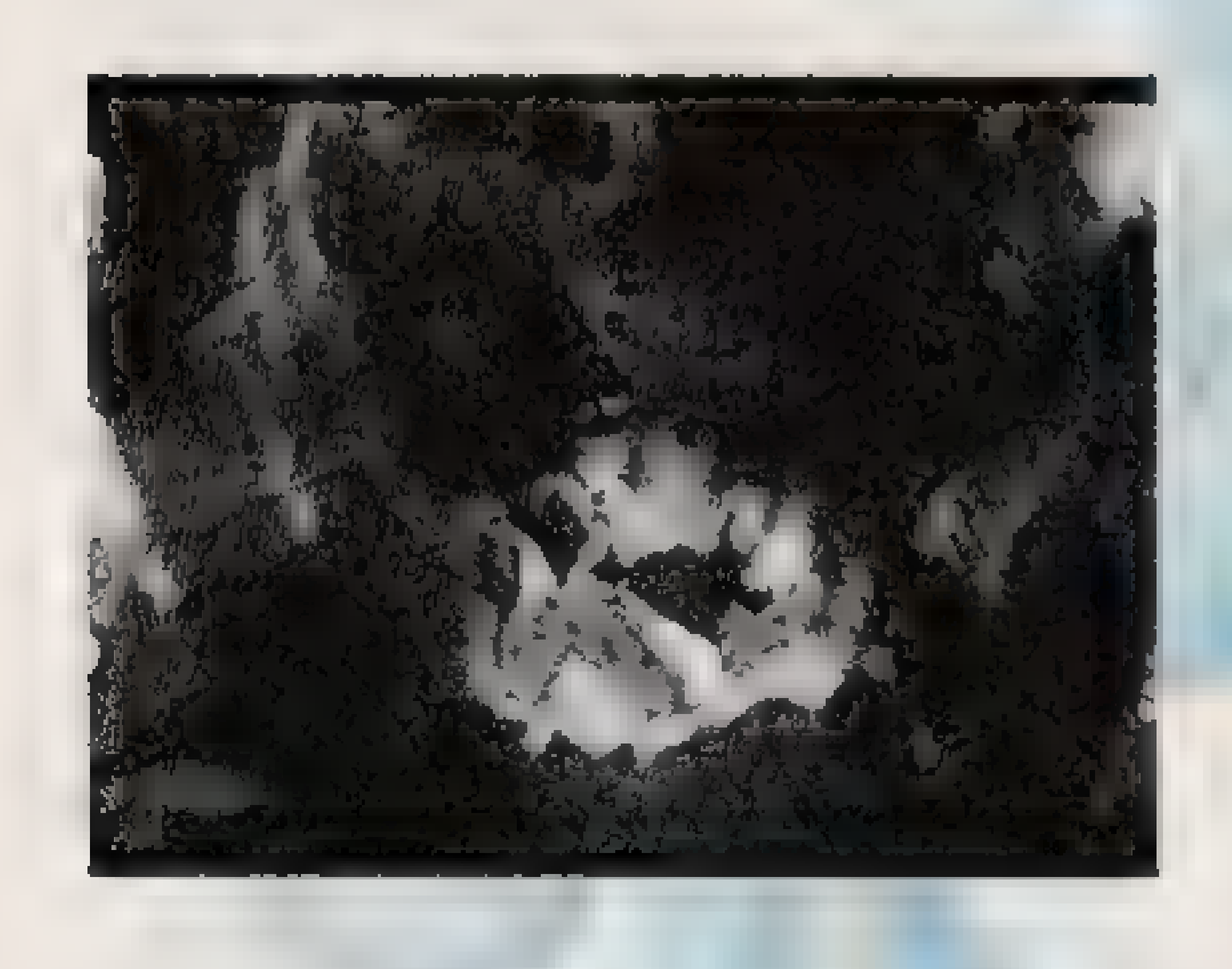
《如果坐在冰怪上即使是熔岩也可走过！》

火山地带的火山道路，是被熔岩覆盖险峻的道路。在熔岩一带，如果乘坐冰怪就能进入，沿着熔岩流势成为单线通行，所以通过时要注意方向。

《贪婪的财富怪的要求》

好不容易找到财富怪的刹那，为了去中心地带必须叫财富怪把七色救世主之角买给刹那，但是价钱是多么贵的10万麦克啊！去赌场把钻石（金币5000个）弄到手吧。再买给商店就能换取10万麦克了。

《在火海里的赌城》



如返回赌城，会发现城镇被破坏得乱七八糟。并发现拿加比沙和天使的翼天使。他们也会袭击刹那。战斗对手是水狮人面兽和翼天使。使用天诛杀和地狱击的日属性全体攻击的翼天使相当强。用冰怪的地狱击来攻击翼天使，再用一只恶魔进行全体回复的话就容易得多了。

终于来到要与大魔王对战的中心地带的刹那，并且要决定世界的命运。天使最后的战斗也逼近了。

《作备战准备在城镇力买装备吧》

穿过中心入口，一到达中心城镇，见到城镇里鸦雀无声。大家都好像去了黑暗宫殿。大魔王就住在里面。向中心地带的北走就可以

看到了。作为备战，在这里先买齐回复物品吧。

((在这里先挣经验值吧))

黑暗宫殿，一穿过狭窄的通道马上就变成大魔王所在的房间。在黑暗宫殿的通道会出现许多强的恶魔，所以如对自己的战斗力不放心的话，在这里可先挣经验值和收集魔伴。

((终于与大魔王对战！？))

一进入魔王的房间，在那里有亚息露，把救世主之角交给刹那的话战斗就开始了。和亚息露的战斗规定是连续2次。第2次的亚息露HP多，水平也变得高。

第一要点建议

集齐7个诺龙之匙吧

打败亚息露，未来就从那里来了。把两个所持有救世主之角和救世主之瞳组合，终于把7个诺龙之匙组合而成了。过一会只有去音乐盒房间才能拥有这个钥匙。

((救救大魔王受刑蝙蝠吧))

真正的大魔王受刑蝙蝠被捉住了，从魔王的房间一直向北走到一个地方了。如救了他，就向音乐盒房间的光明入口进发吧。

第一要点建议

冰怪最后的升级

冰怪在这里升级变为超强奇乐比露仕。但是因为忘记了必杀技，所以要在训练场重新学过。全体八次攻击的超强暴风很强，所以务必想让它学会。



((去音乐盒房间前))

穿过黑暗宫殿的图形入口就到达光明宫殿。光明宫殿里有旅店和奇怪的宫馆。在这里会出现强的恶魔，暂时在这里战斗来增加魔伴，储备好最终战的战斗力吧。

((拉古拉乐古战役和世界末日善与恶决战战役))

在音乐盒房间前，拿加比沙已等待着了。在这里决定世界命运的两个计划表应选择哪一个开始呢?

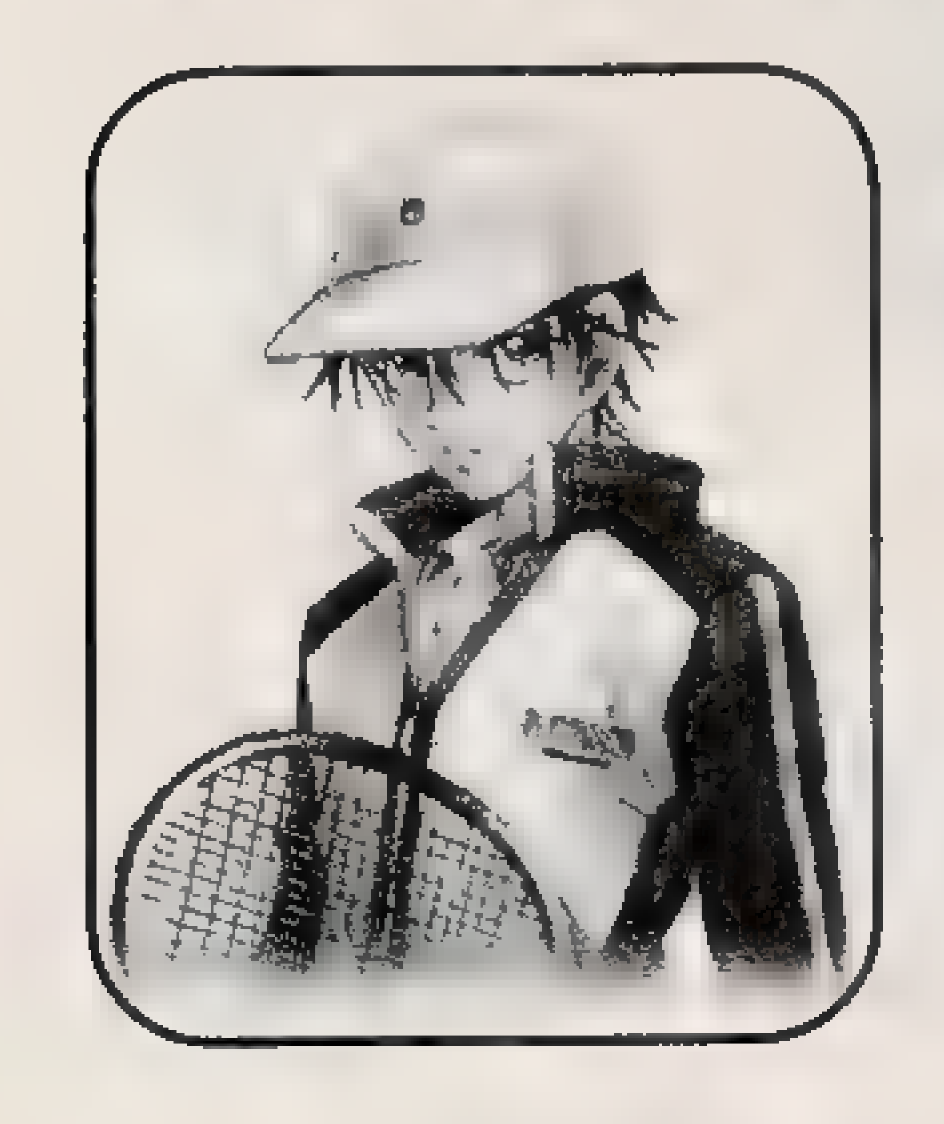
如选拉古拉乐古战役，就会和拿加比沙展开最后的战斗。对方是圣光狮子和隐形翼龙。虽是水平高的强敌，但如果冰怪学会了超强暴风的话，就应该轻易取胜。再用另一只恶魔使用回复魔法支援冰怪。

(选哪个计划表呢?)

拉古拉乐古战役	世界末日善与恶决战战役
如果选择拉古拉乐古战役,战斗后将会在音乐盒房间回答隐形妖女的问题。	如选世界末日善与恶决战战役的话,就是恶魔与人类都灭亡,世界灭亡。



在少年JUMP连载中的超人气漫画《网球王子》终于GBA上登场！在这个游戏中玩者是以参加青春学院的校内排位赛为主，而对手则是网球部的龙马、手冢等高手，如果阁下有看过原作的话，也会知道竞争是何等激烈的，这正是它比一般网球游戏吸引的地方。



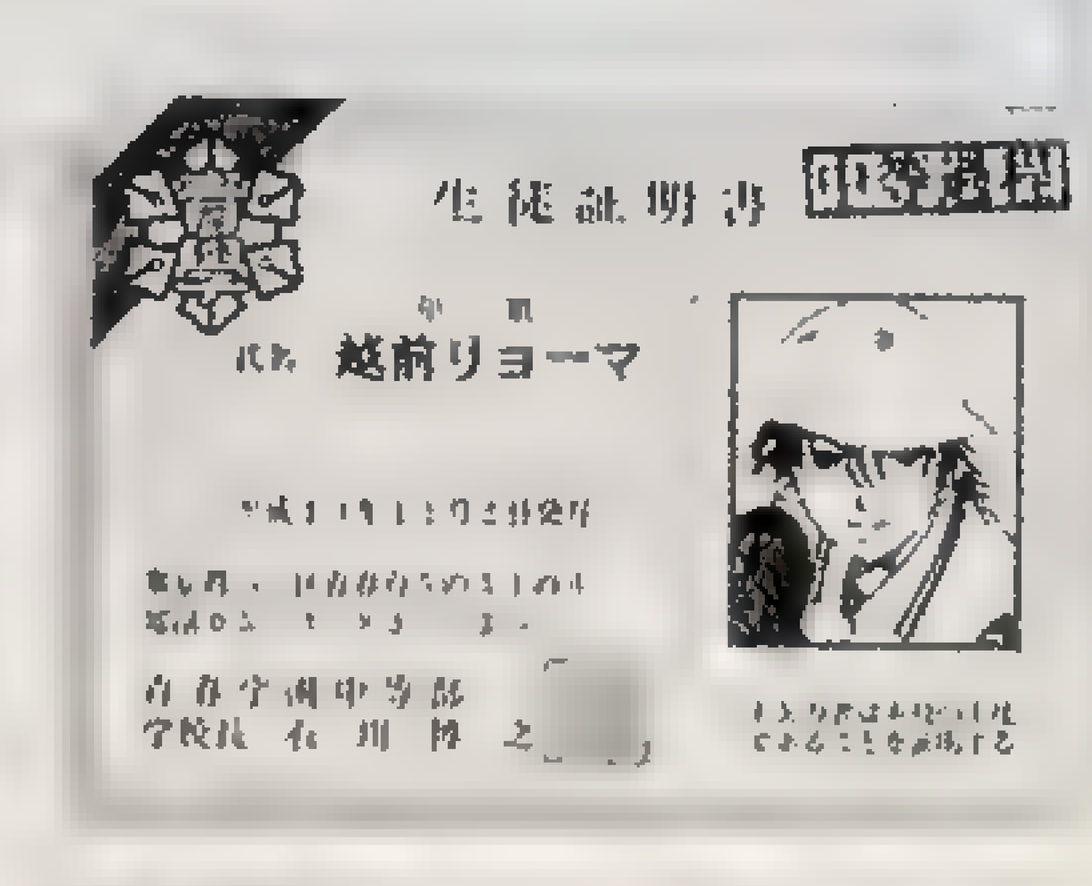
故事大要：

取得美国少年网球大赛4连冠的被誉为天才少年的越前龙马，跟家人回国后，加入以网球闻名的“青春学园”国中部。龙马加入不久后便顺利成为“青春学园”的首位1年级正选球员，与前辈们一起参加地区预赛.....

主要人物介绍：

越前龙马

本故事的男主角，球技高凡，眼神邪恶、态度嚣张，虽然长得矮，但实力高强。曾夺得美国少年网球大赛4连冠，现为青春学园网球部一年生，懂多种绝招---逆旋球，而且十分臭美。父亲是以前日本网球界的希望－越前南次郎令网球界惊叹如佛的梦幻人物，现已退隐江湖。口头禅是“你还未够水平呢”。

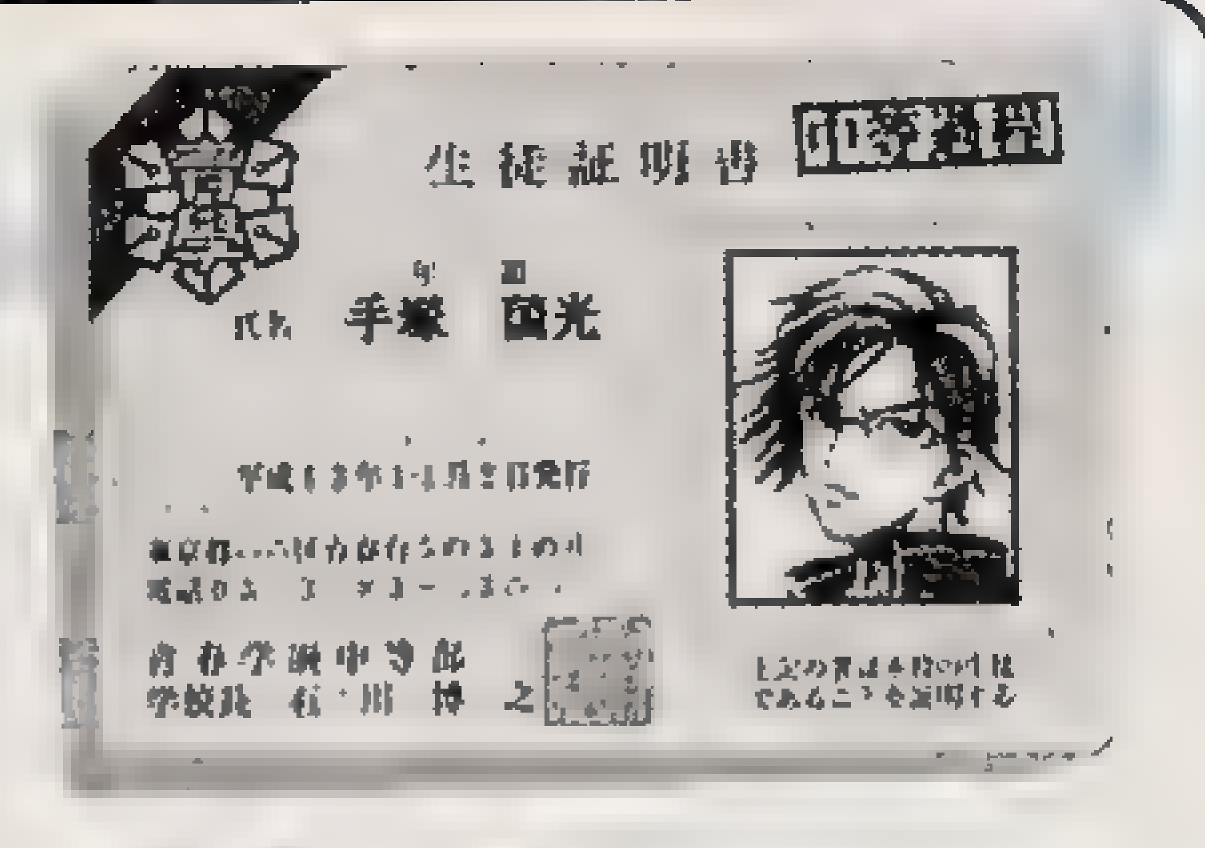


越前リョーマ
青春学園中等部 1年2組
12月24日生



手冢国光

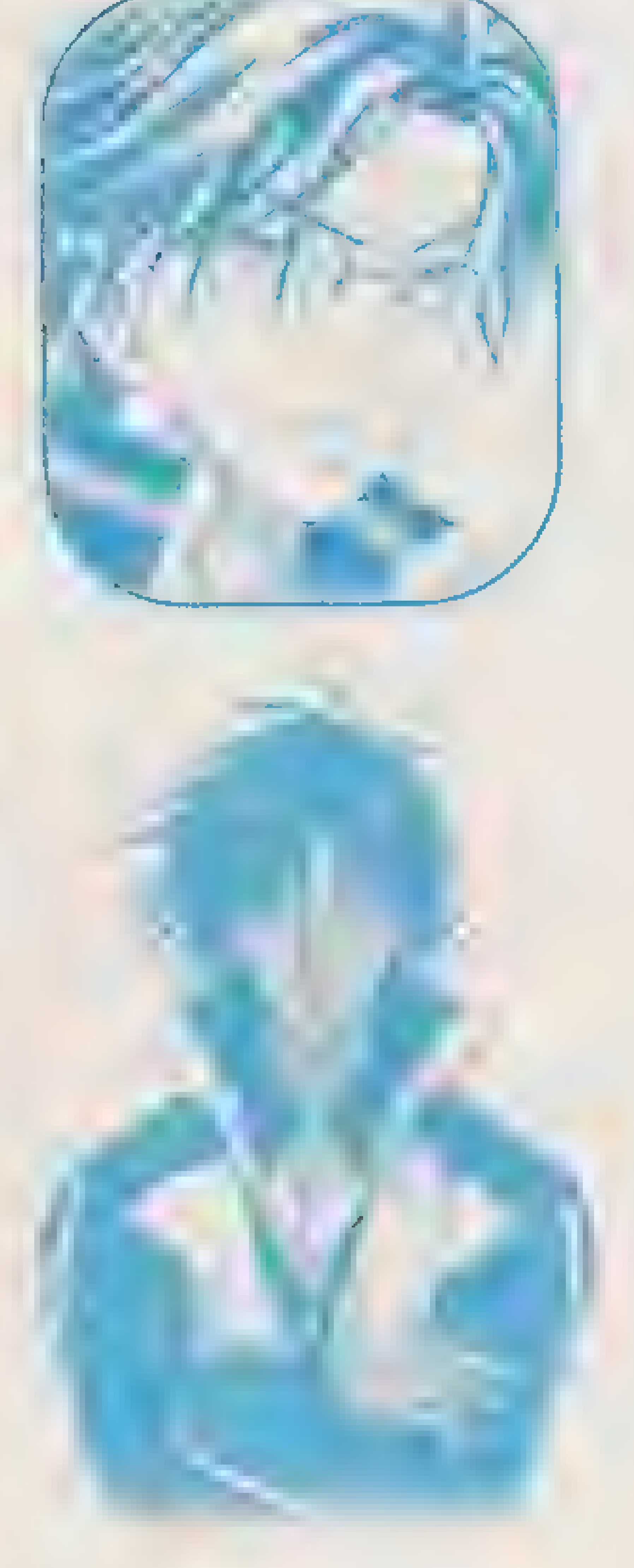
青春学园网球部队长(三年级)，严肃，但外表帅气令他得到很多少女的青睐，球技高凡。他的实力已被外界肯定，但他的手曾受伤，这会否影响他的表现呢？…



手塚　国光

青春学園中等部3年1組
10月7日生









青春学园网球部副队长(三年级)，成熟稳重。与英二组成双打，号称黄金拍挡。为人谦和。



大石　秀一郎

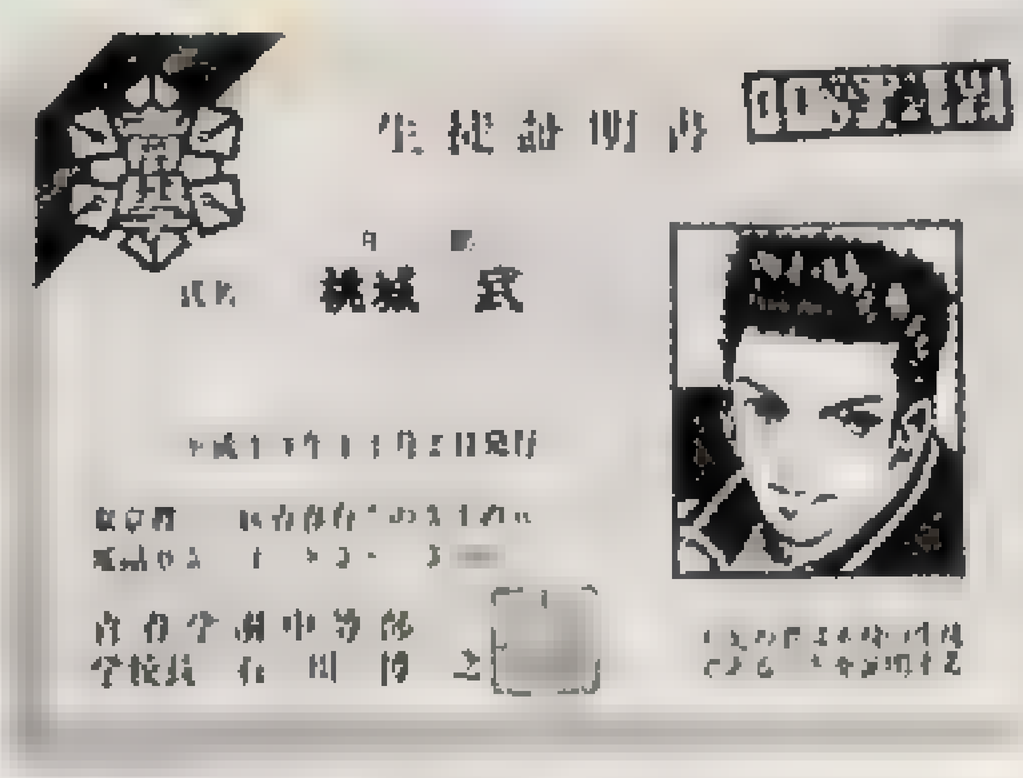
青春学園中等部 3年2組
4月30日生

大石
秀一郎



桃城
武

青春学园网球部(二年级)，与龙马很投契。冲动、鲁莽的性格跟越前的不谋而合，使他们经常同声同气，在队中只有他的性格与越前最相近。跳跃力与体力是桃城最自豪的方面。

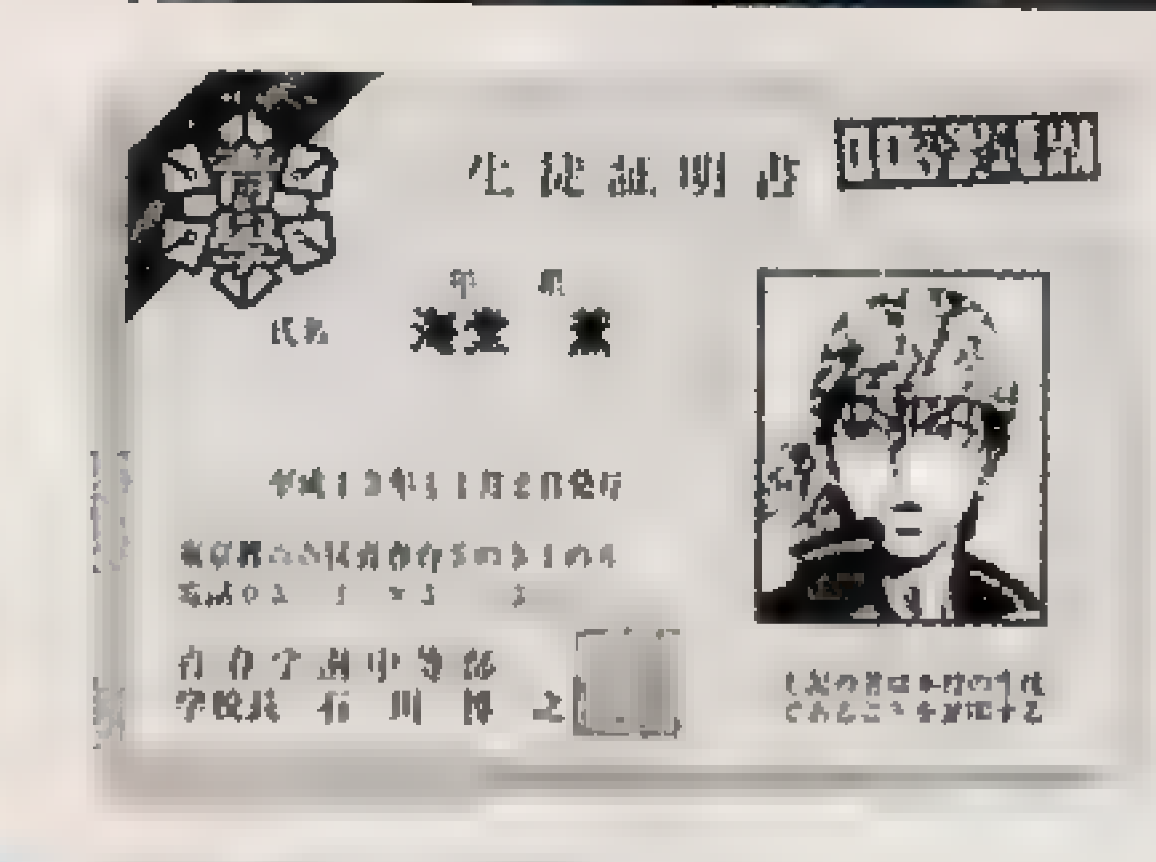


桃城　武

青春学园中等部2年8組
7月23日生







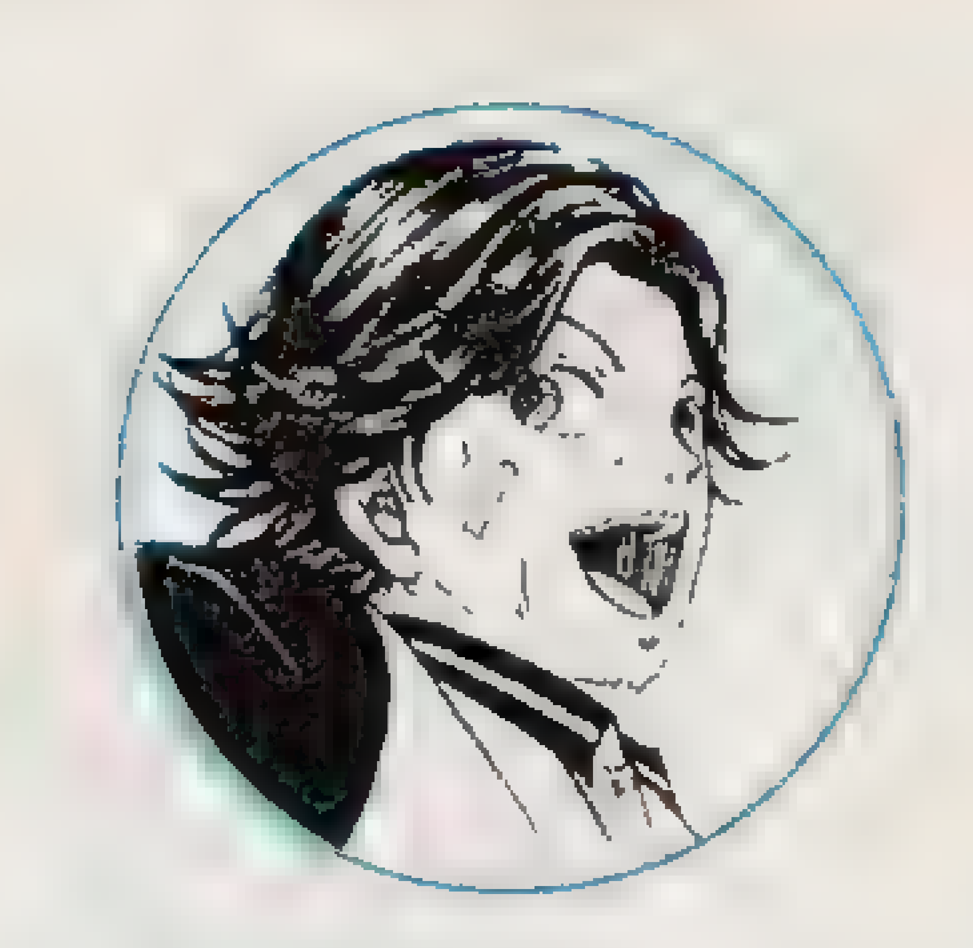
青春学园网球部(二年级)，绰号"蛇牙"，眼神凶恶。性格阴沉、为人粗暴、不服输，自豪于自己的绝活「蝮蛇」。

海堂 薫

青春学園中等部2年7組
5月11日生

海堂
薰





菊丸 英二

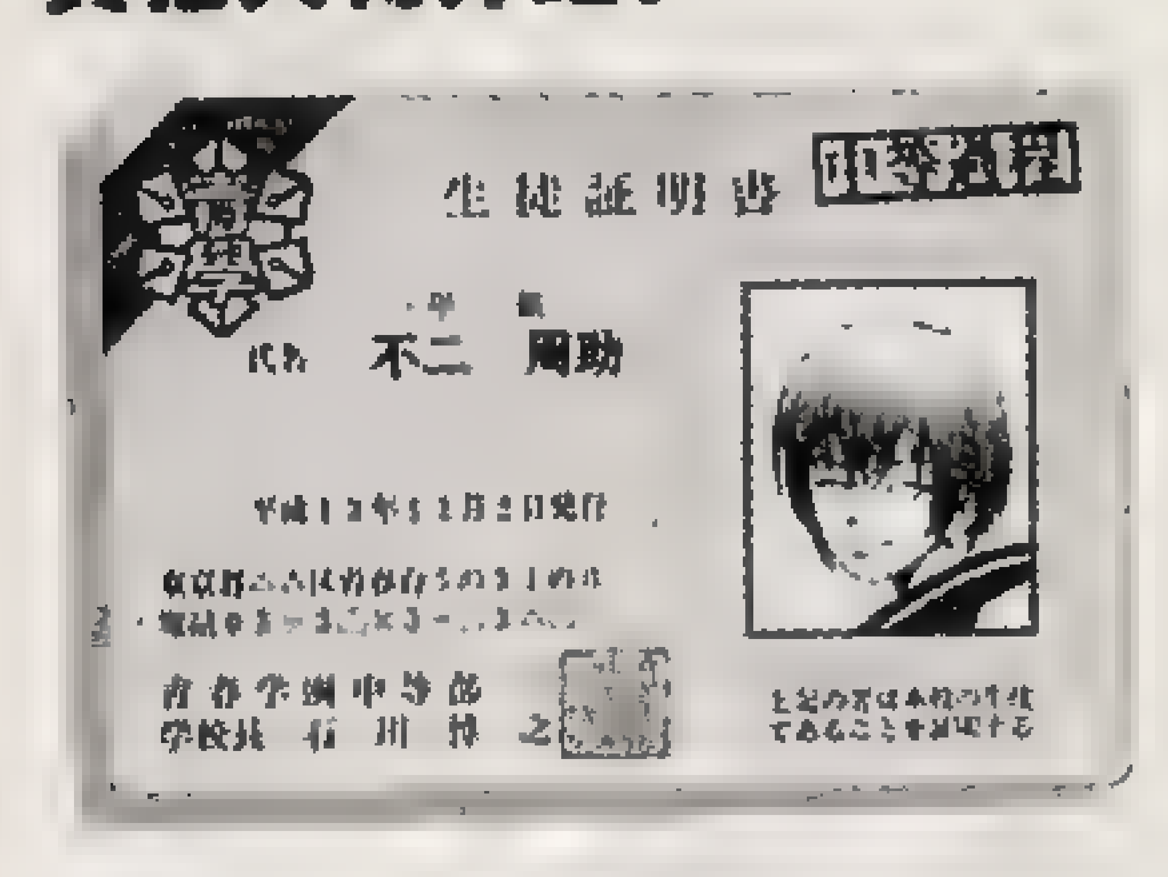
青春学园网球部(三年级)，身手敏捷。与大石拍挡，与大石之间的默契令人惊叹，他的动态视力令人不敢忽视，但这可能成为他的弱点？…



菊丸 英二

青春学園中等部３年６組
11月28日生

其他人物介绍：

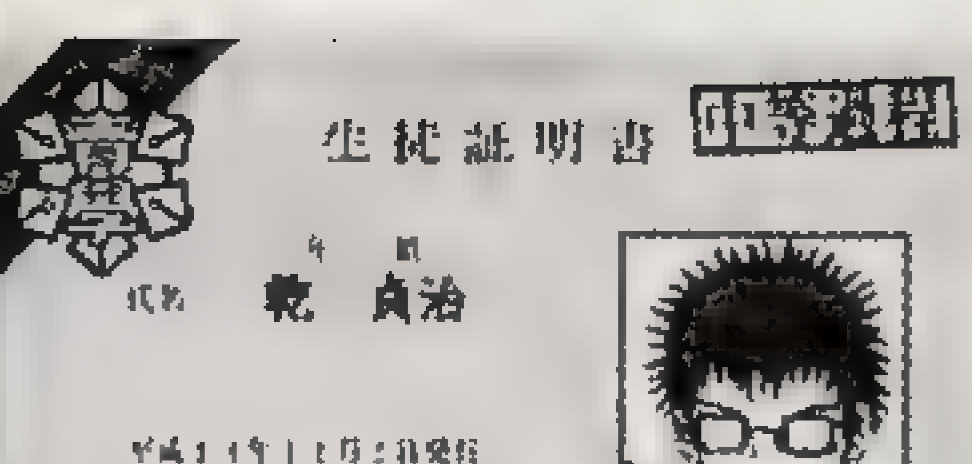


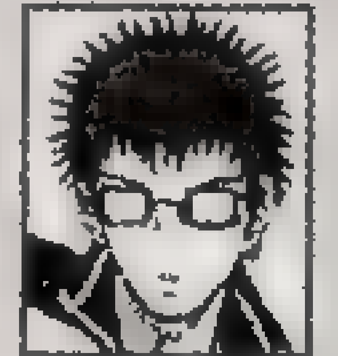
不二 周助

青春学園中等部３年６組
2月29日生









乾　貞治

青春学園中等部３年１１組
６月３日生





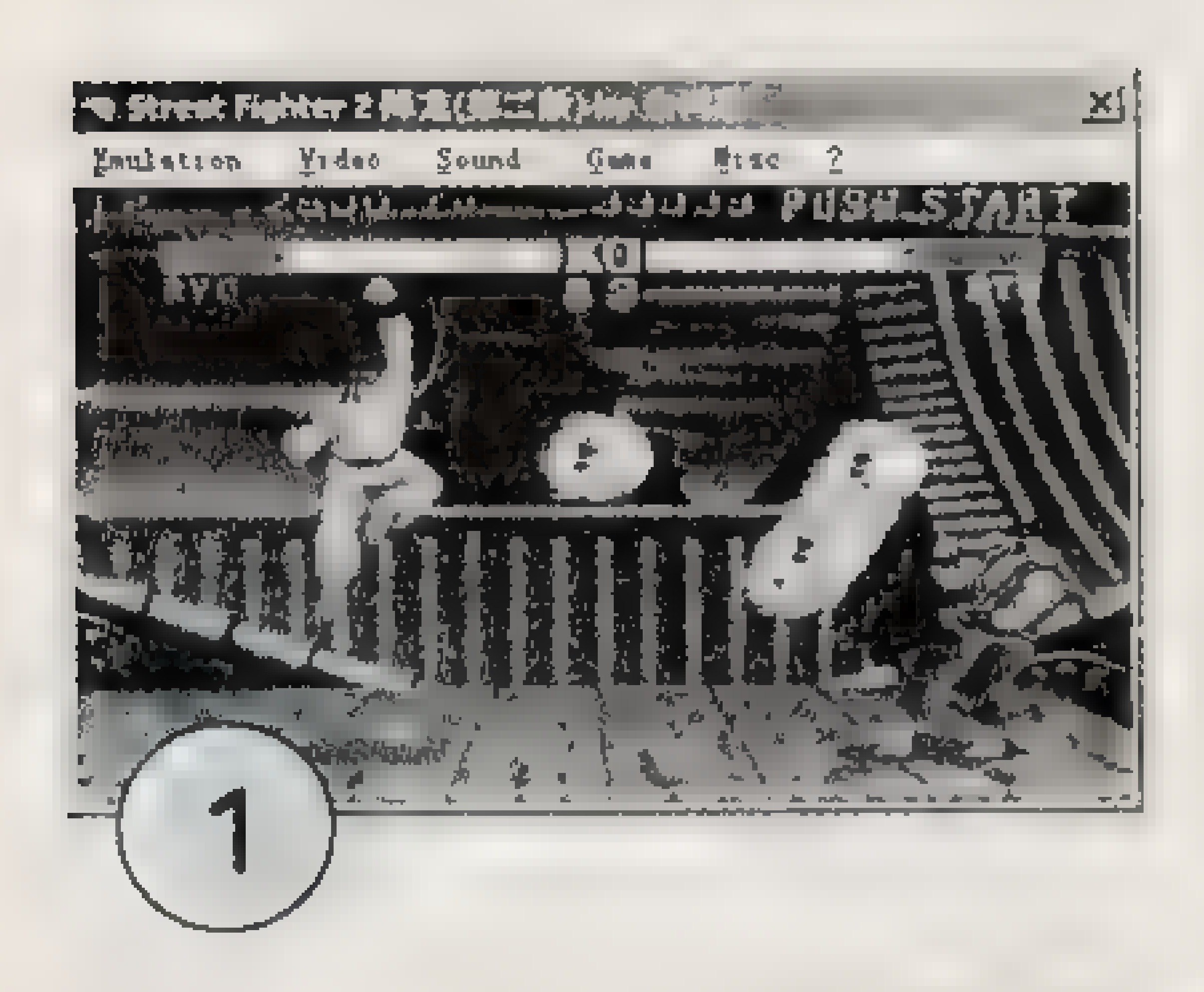
河村　隆

青春学園中等部３年４組
１１月１８日生



模拟器乱弹点评

大家好，又到了点评时间啦，让我们一起看看这个月有什么新玩意吧。



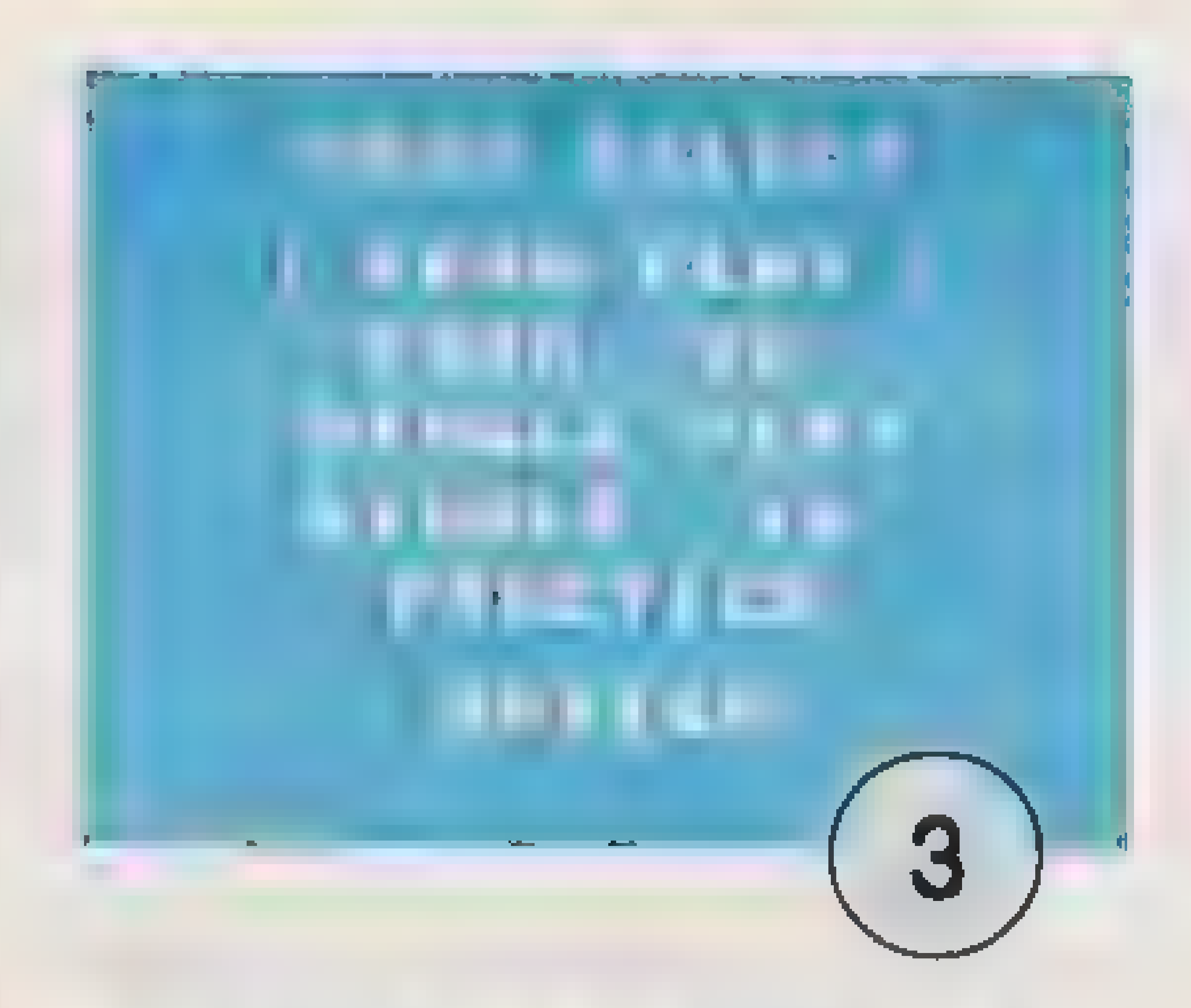
1

首先是一个非常有意思的CPS Hack版游戏－－街霸降龙版被Nebula所支持啦，这得感谢广州的Dumper白河愁和Nebula的作者共同努力呀，当然还少不了ET提供的板子啦：P。要Nebula支持这个Hack版降龙很简单，只要把对应降龙的dat驱动文件放在nebula的romdata目录学模拟器就能识别啦，新版的Nebula更加是内置了该dat文件。另外你玩降龙必需有它的主Rom哦。一切都弄好后可以用Nebula运行它啦，感觉上图像跟原本的SF2是没什么区别的，只是开头多了中文字降龙：）。游戏在Nebula上能流畅的运行，声音也非常好，难度比较BT几下升龙拳就能把对于Ko有趣！（图1）现在是只有Nebula能玩吗？其实有hack版的Winkawaks也能玩到，听说是用1.42版hack的，kawaks从1.43版开始作者用了新的识别办法比较难hack啦。我测试了一下该Hack版kawaks虽然也能玩降龙，但声音断断续续的不太正常，毕竟不是官方支持所以会有问题吧。（图2）



2

另外就是现在网上出了一堆的Kof2k1完美补丁，有日本网站做的，也有国人做的。目的都是为了修正Kof2k1中不完美的出招声音和各种各样花版的bug，还有的就是要来选择boss和修改角色服装颜色真是看得人眼花缭乱。看家用机的菜单显示已经修正，可以看到字体啦。（图3　图4）不过要是你使用了这些补丁模拟器就会识别不出你的Rom，因为补过的文件的Crc和原来的不同，所以你得手动调整Nebula的驱动才能识别这些Rom。方法简单找到Neblua romdata目录下的NEO_KOF2K1.dat,用记事本打开它会看到每个rom文件后都有Crc的记录，比如2k1_p1.rom,0,100000,9381750d,0，如果你该文件的Crc不是9381750d，那么请把它改成你现在的Crc就ok啦。查看文件Crc可以用Rom工具比如Romcenter或者干脆用Winzip就可以啦。

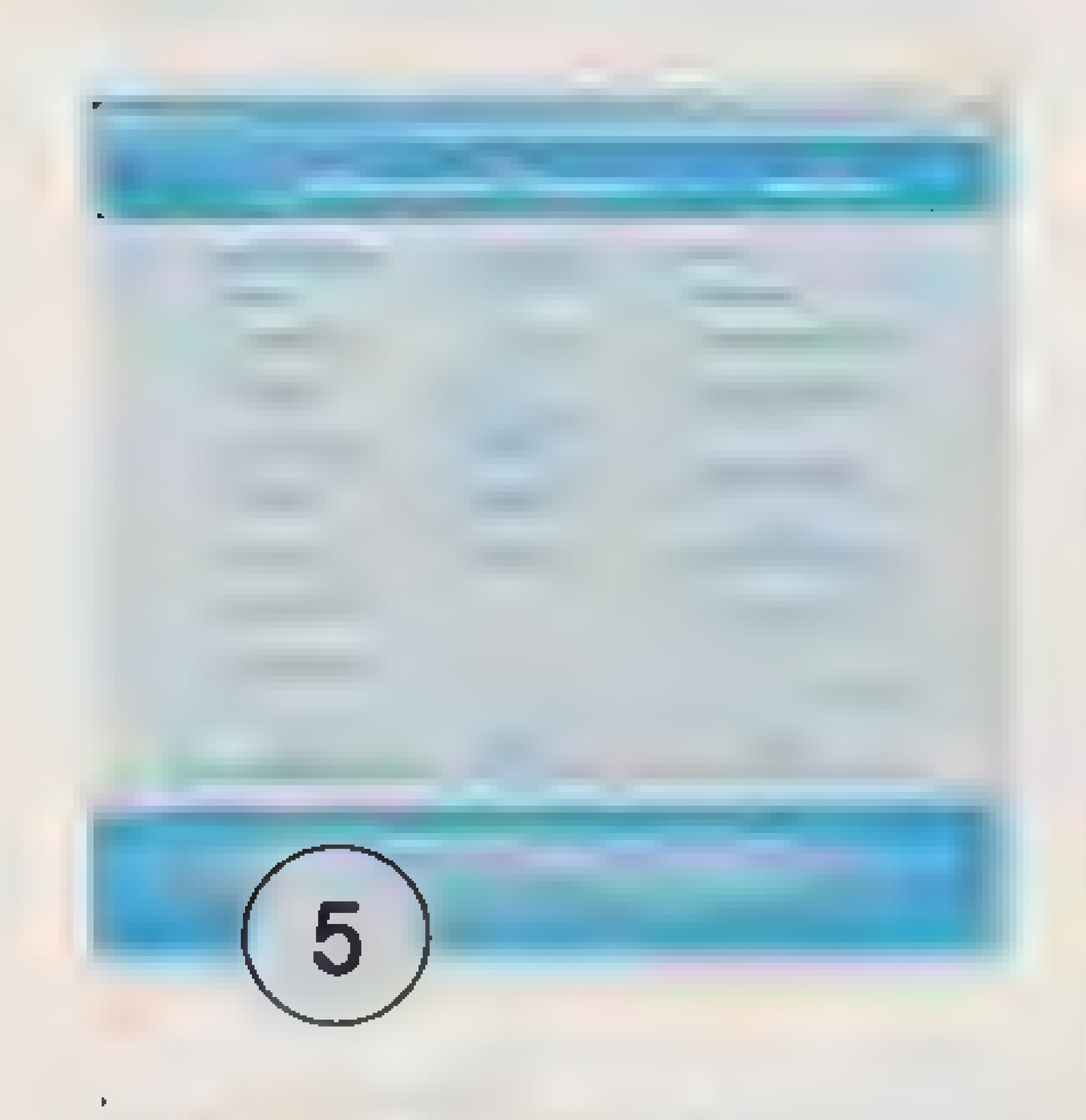

3



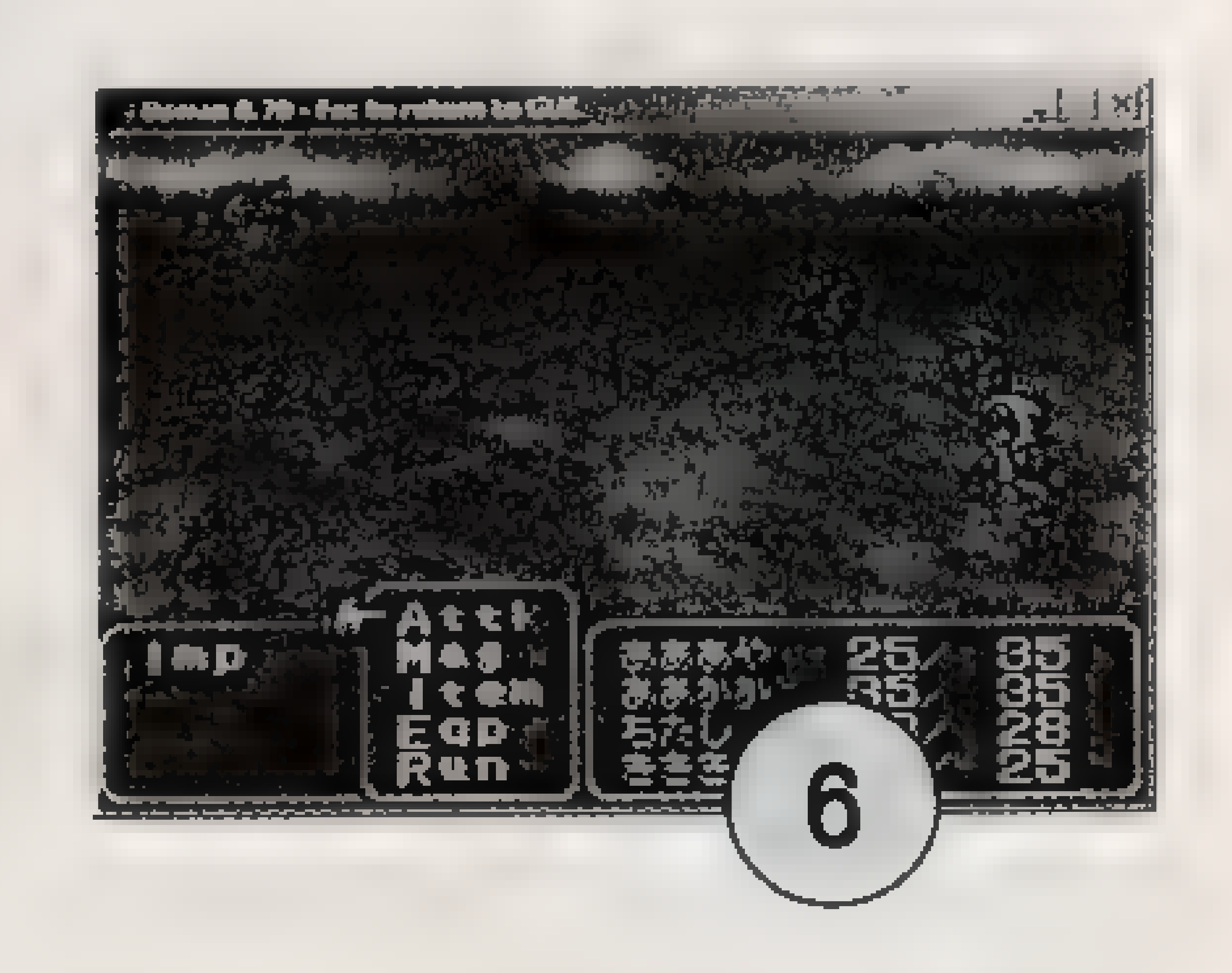
4

Nebula 2.14b新版加入了对震动手柄的支持，当然前提是你必需拥有经过改装的振动手柄，比较常用的是Ps接口的，另外需要驱动的支持，Win98的朋友可以用Directpad Pro这个驱动，并请先测试你的手柄能正常振动，有部分朋友的是USB接口这种不一定被驱动所支持，而LPT接口的则需要外加电压才能正常工作。Win2k和

Xp的朋友可以安装NTPAD驱动也能支持你们的Ps振动手柄。目前已加入了xmvsf和mvsc这两个游戏的振动效果表格.为了能打开振动效果需要运行一下nebulaconfig.exe,注意多了一项Enable ForceFeedback把它选上就ok啦。振动需要消耗CPU资源如果没高速的CPU最好不要尝试。


5

2个非常好的WS/WSC模拟器出了新版，分别是oswan的0.7版和WSCamp的0.20版。oswan有着简明的介面，由于作者没有主页我们知道的就是这一版支持了声音，能够自动检测手柄。我用它运行了FF1，图像效果不错，声音还有待改进，杂音比较多但基本效果是模拟出来啦，模拟的速度也正常。(图5图6)WSCamp的效果相当不错，图像正常声音相当清晰没有太多杂音，可以说几乎完美那！听着那熟悉的FF旋律真是动听呀！感觉WSCcamp的模拟效果能比美真的WSC啦，当然不是每个游戏都这么完美，另外我用机战测试了一下SAVE的功能可以使用，大家可以放心用它去玩机战啦！



6

ePSXe目前最好的Ps模拟器出到了1.5.2版，主要是修正了一

大堆的错误和提高兼容性，比如修正了一直存在的声音插件Bug,在个别游戏如刀魂因为声音效果重复出现而造成突然停顿的问题。新版ePsxe也增加了对Nero的ISO(*.nrg)的支持,为异度装甲增加特殊补丁只要按F7就ok啦，新版对SIO模拟进行了调整，现在"SIO irq always on"这个选项已经在界面上删除了,但是并不等于它完全没作用，在玩寂静岭、合金弹头X等游戏时还是需要按F4进行调整的。另外还修正了CD-Rom解码器和核心,很多原本不能直接玩的游戏都能运行啦，如Basketball 2000、Legend of Mana和Tekken2等游戏。（图7）另外与ePsxe相关的声音插件Eternal SPU Plugin也推出新的1.30版，增加了新的选项SPUasync与ePsxe相对应。这个应该是最好的声音插件啦，声效模拟非常的好用来FF9等游戏震撼感十足。唯一缺点是可能速度会比其它插件稍慢一点。


7

与Ps模拟相关的虚拟光驱Daemon Tools也更新到3.11，这恐怕是目前最优秀的虚拟光驱啦，3.11版修正CD+G映象的支持问题，把Drive驱动改命成stealth.mpd,以免被与其它一些软件发生冲突。经常要用到ISO玩模拟器的朋友就一定要安装它哦。

好啦这个月的点评大致完成，我也可以解放啦：）

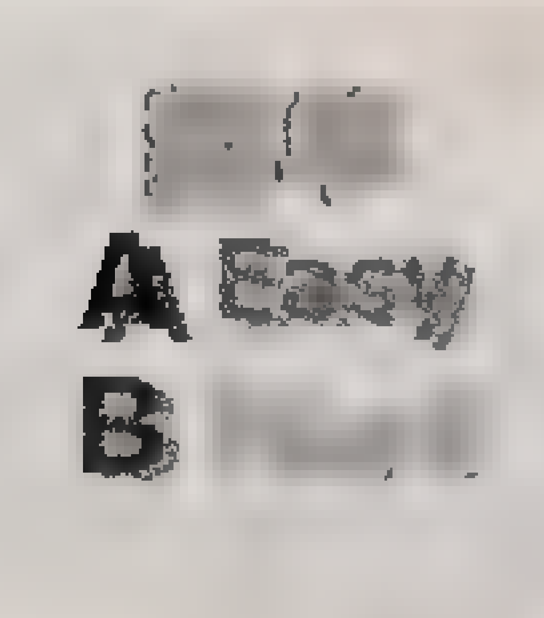
特训 A 开发小记

—我们都是"黄"牌飞行员



想必大家都应该尝试过了PC上的"特训"了吧………。是不是很爽呢，呵呵，我觉得不用手柄来飞太可惜了。虽然有个joytokey,但是小日本的东西我不喜欢，所以我有了个把它做到GBA上去的想法。虽然我有2个GBA，但是没有flashcard：(…………wario老兄也不肯支援我一个，恼火中………。

其实我研究GBA的开发也有快1个多月的时间了，分析了一下该游戏里面的特点，我就开始了艰苦的"打字时期"，我也没算过编译了多少次，反正gcc、sdt的都编译了，不放过任何一个。其实"特训"中最主要的是子弹的算法，我当时没玩几次，在我看我弟弟玩的时候，我发现了子弹是永远朝自己飞的，它每次出现的时候，都已经看准了你的位置，然后朝你冲过来，哈哈，你就是焦点，"Baaaaa"瞧…爆炸了……。



我做东西，都喜欢按主次的顺序做的，所以，我就先开始测试子弹的算法，基本上比较顺利。在写程序方面没碰到什么大的问题，问题到是出现在美工方面。我不晓得开了多少次的photoshop了，再加上自己的ps水平太菜，所以做出来的画面请大家见谅：P

其实呢，我认为自己做的logo还算不错，特别是那个A。后面还有蓝天白云来飞呢，这个创意是我突然想出来的，还得到"水银"

老兄(高手一名，第一个中文的GBA开发教程作者)的赞赏，显然他是在鼓励我，得到别人的认同我当然非常的开心，心想："如果不做好，怎么面对江东父老呢"。无奈最近实在是太忙，所以做GBA的时间多是半夜。这样算了一下，总共用了4天时间做吧，哈哈，时间有限再加上我的水平有限，所以难免有不足的时候，不过这个是我第一个真正的GBA游戏啊！其实我以前做过很多的demo的，还没有把以前的那些水平都用上，看来只能等下一个版本来实现了，我想可以在下个版本实现有声化，毕竟没有声音是比较痛苦的事情（人世间最痛苦的事情，莫过与此………。）



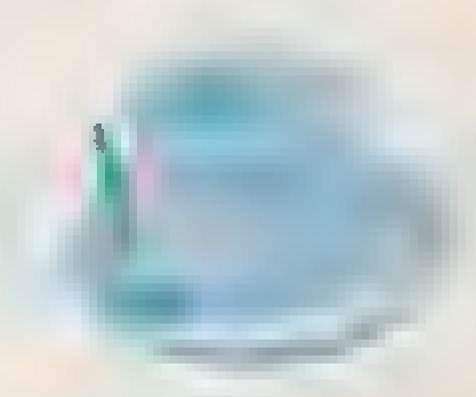
上面的这些废话都是wario兄逼我写的，我也只能"挤牙膏"了：P……。

其实我最想说的事情是这句：世界上没有做不到的事情的，只要你去做，你一定可以做出来的，人要努力，哈哈，特别是我们这些男人，"爱拼才会赢"嘛！



假如你对GBA开发也有兴趣，那你不妨来加入我们（现在我虽然上面写的是binbin studio可只有我宾宾一个人，哈哈），还有，欢迎你来我们的网站http://klk.yeah.net (the best emusite of china)，好了，牙膏都挤光了，剩一个壳了！假如你有好的想法都可以来联系我，我的mail:binbaer@hotmail.com，好了大家再见！

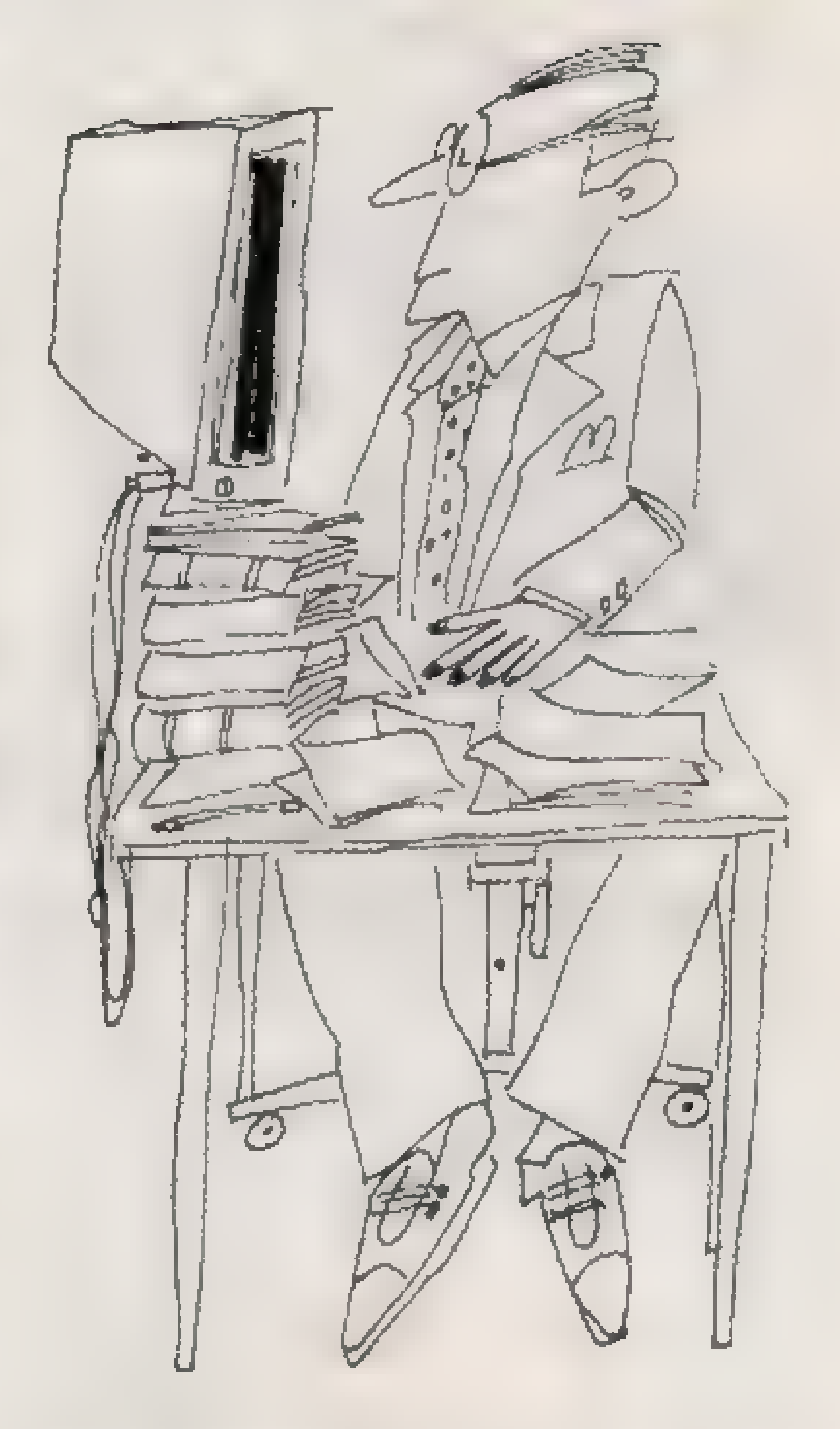
文：宾宾



模拟器网站探秘

文：Ewing

大多数人听到你是某模拟器网站的站长可能感到十分羡慕，他们也许对你佩服得五体投地并称赞你是模拟器高手，但是他们可不知道隐藏在一个模拟器网站后的人是怎样度过他们的每一天的，呵呵也许当你知道这一切的时候就会感到这并不是一件简单的事情啦。圈外的朋友总是喜欢往圈子里面看，总想看出个究竟。圈子里面的朋友则只能无声无色的做好他们应该做的事。究竟神秘的模拟器网站成员是干什么的呢，我就在这儿说说我们一天的工作吧，好就让各位好奇的朋友一睹为快吧。



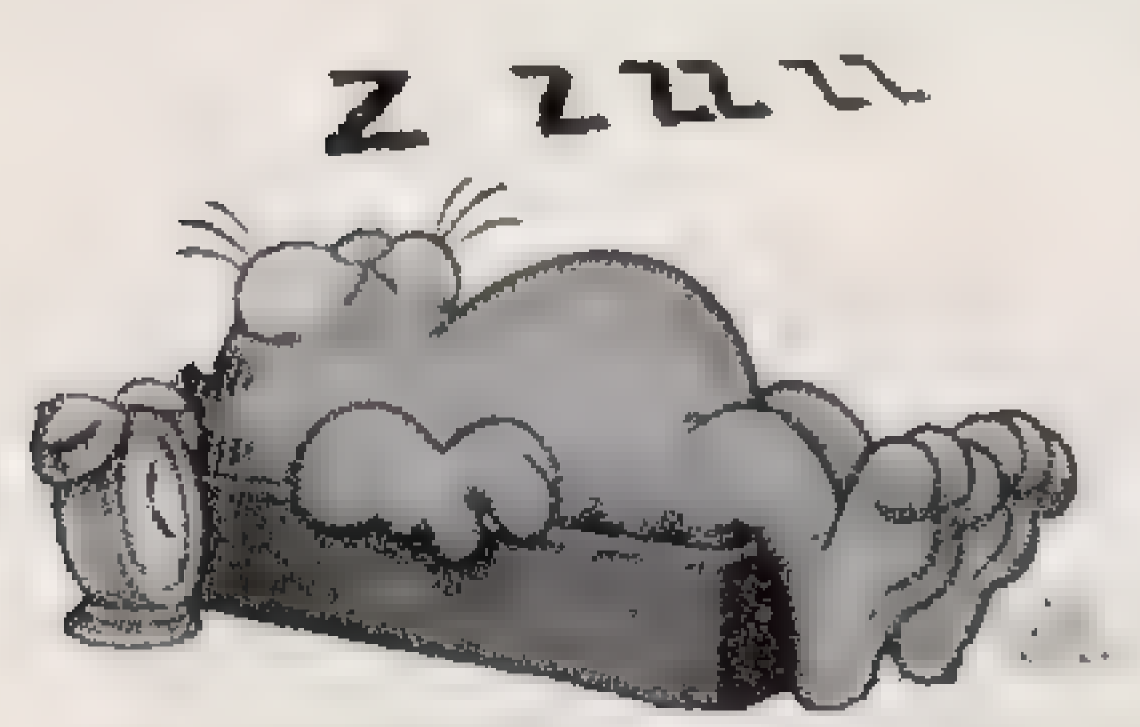
简单地说，模拟器站长是整个模拟器网站的灵魂人物，他负责统筹网站的各项工作安排，对外的联系合作和一系列的宣传等工作，也就是站长是必不可少的领导阶层。剩下则都是是网站的成员，当然这里可以进行详细的分工，模拟器新闻是模拟器网站一个不可缺少的元素，那么我们就得安排一部分成员去进行资料收集和新闻的更新，这些成员可以称之为新闻更新员。（当然这也许不是固定的，当某成员不能更新的时候可由其它人员顶上）要成为新闻更新员必需有刻苦耐劳的精神，因为基本上大家看到的网页内容都是他们辛苦的成果，在别人放假的日子里他们必需守候在互联网上接收从世界上任何一个角落发出的模拟器信息，这其中有相当多的是英文资料，因此他们必需

把相关资料翻译成中文并且更新到网站上。(呵呵更新员需要懂E文哦，要是不会的就不能更新啦：P）模拟器网站除了模拟器新闻信息外，还有许多的专题板块，比如SFC专题这些可以邀请对SFC比较熟悉的成员或者其它朋友来主持，板块的内容相对于新闻有较大的活动性，它可以由负责的版主选择所需要的内容去制作。然后模拟器论坛也是模拟器网站一个必不可少的元素，它是玩家之间交流经验和问题解答的场所。（当然有时候也灌水：））如果是一个比较大的模拟器网站通常它的论坛都是非常热闹的，每天都有许许多多的朋友提出各种各样的问题，我们需要从成员中挑选部分资历深对模拟器比较了解的人当斑竹负责答疑，其实所有的成员都基本参与这项工作。除了这些背后还有相当多的人再为大家服务，因为模拟器网站通常都提供Rom和模拟器下载，这就需要有人为大家上传Rom。Rom的数量可以非常巨大而且容量惊人的，试想想1个N64的Rom就数十MB的呀。上传的工作通常由有宽带的同志负责，他们得把Rom分类整理好（相关知识要懂得rom管理工具的使用），再通过FTP上传到服务器上，最后由更新成员或者各专题版主制作好下载页面呈现在大家眼前。还有大家看不到的就是我们还需要靠人去设计页面或者系统以方便大家的使用。呵呵大家都明白模拟器网站的组成和分工啦吧。接着简单说说我们一天的工作。



基本上最主要的任务是进行新闻更新，一大早当大家还在呼呼的时候，我们已经守候在电脑旁啦，一般来说基本上模拟器每天都会有新的消息或者更新，我们要做的就是到国外几个大型的模拟器新闻站找新闻，有时候如果某个模拟器的官方主页要发表一个新

版，比如ePsxe模拟器要出新版，我们在得知其发表时候就会整天守候它的出现。该死的是老外的时候和我们刚好相反，我们白天他们可能是深夜。所以通常好东西是在深夜出来的，为了大家我们只好熬夜啦ˇˇ。翻译后的新闻会第一时间更新到网站上去（不是简单的Ctrl+V呀：)），同时会写明更新时间及更新成员，最重要是写出消息的来源和官方的网站链接表示对官方的尊重。某些时候还会收到一些资历深的朋友做的一些修改器或者模拟器汉化版，我们将会第一时间把它们介绍给网友。至于新Dump的Rom比如GBA的一般网站上并没有下载的，要想得到他们我们必需登陆到IRC上的模拟器Channel，那里有最新的各种Roms提供下载包括没被模拟器支持的也能找到，你所做的就是要选择合适的对象进行其提供的下载地址，在找到下载内容后就是漫长的等待啦，从IRC上下载可是要排队的而且速度可真是慢得像蚂蚁呀，就算是宽带可能也只是跟小猫差不多。一般从上面下载的Rom都有最新的编号，下载后尽快测试就会上传到服务器FTP上并进行页面的更新。呼呼真是累呀，剩下的时间还得去泡论坛回答大家提出的各种问题。当然我还得继续我们的学习和工作，这一切都是从我们有限的时间中挤出来。得到的唯一回报就是大家对网站的肯定，呵呵看着浏览人数的不断上升心中感到一丝安慰。



工作完最好就是大睡一觉

这就是作为模拟器网站成员的基本工作，也许你看起来很单调，但没有我们的付出又怎能构成一个多姿多彩的网站呢。如果你有心加入这个圈子就请问问自己，我能否忍受能否为网友们提供最好的服务：)。



模拟器历代记

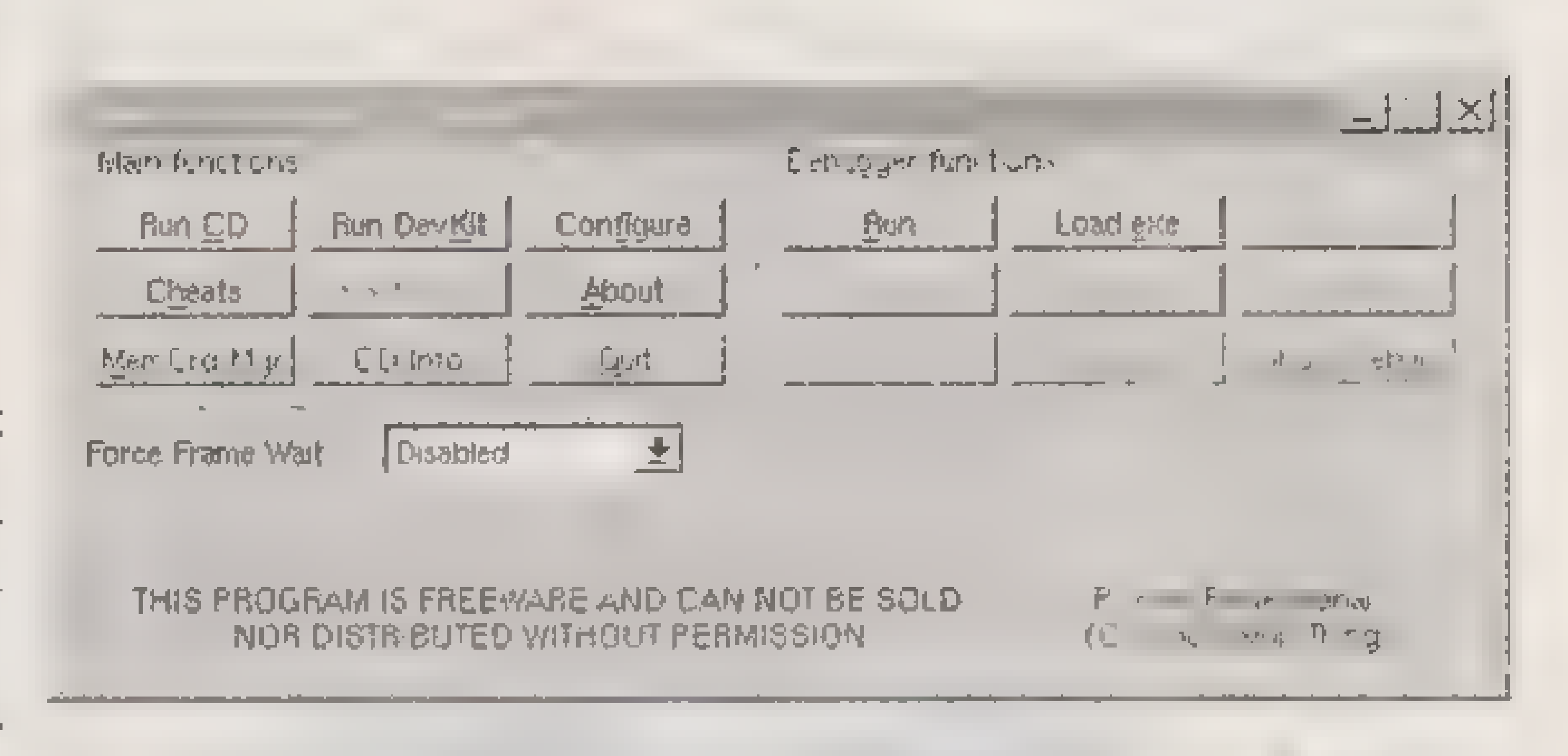
——EWING

呵呵，似乎现在大家都非常喜欢玩MVS、Cps1&2和很多其它被Mame所支持的游戏哦。现在的模拟器发展的速度真是太快啦，甚至一个刚出不久的新GAME也有可能被模拟器所支持，回忆一下早几年的模拟器界还没现在这么热闹，那时候朋友们除了喜欢玩Callus的三国志和喜欢用Snese玩玩超任游戏以外，就是用电脑模拟Ps玩Square的Rpg或生化危机等等Ps游戏啦。笔者就记得早几年的时候，Ps模拟器可是一个大热点，几乎论坛上每天都有在讨论这个游戏该如何模拟什么的。Ps模拟器也不断更新，这股热潮一直持续了好几年啦，虽然现在的Ps主机上少有大作，但我们还是可以用模拟器去回味那些经典Ps GAME。这儿我就收集了我曾经用过或测试过的大部分Ps模拟器，呵呵也许不是全部但都是Ps模拟器当中值得注意的作品，顺便做个简单的点评介绍，看看大家是否用过或者记得这些家伙吧：）。

要数最早的Ps模拟器应该是Psemu Pro的Dos版啦，这个是1998年的事情啦。还记得某同学告诉我出了一个Ps模拟器，于是我花8元从游戏机店买了一只Ps的GAME（好像是铁拳：)），回家马上进行测试，结果是怎样我想大家都知道，我花了整个晚上的时间也没能把游戏运行起来。模拟器是在dos下运行的但我只看见光盘灯在闪却没看到屏幕上出现任何图像：（。后来终于有一个全新的Ps模拟器Psemu Pro出现啦，他们的作者是Duddie和Tratax，之所以叫Pro就是经过进化和加强的版本，首先运行操作系统从Dos变成了Win9x，这是个巨大的变化，以Win9x为平台可以使用Directx的API，而Psemu Pro本身只是一个外壳它需要程序员为其编写各种图像、声音、光驱、控

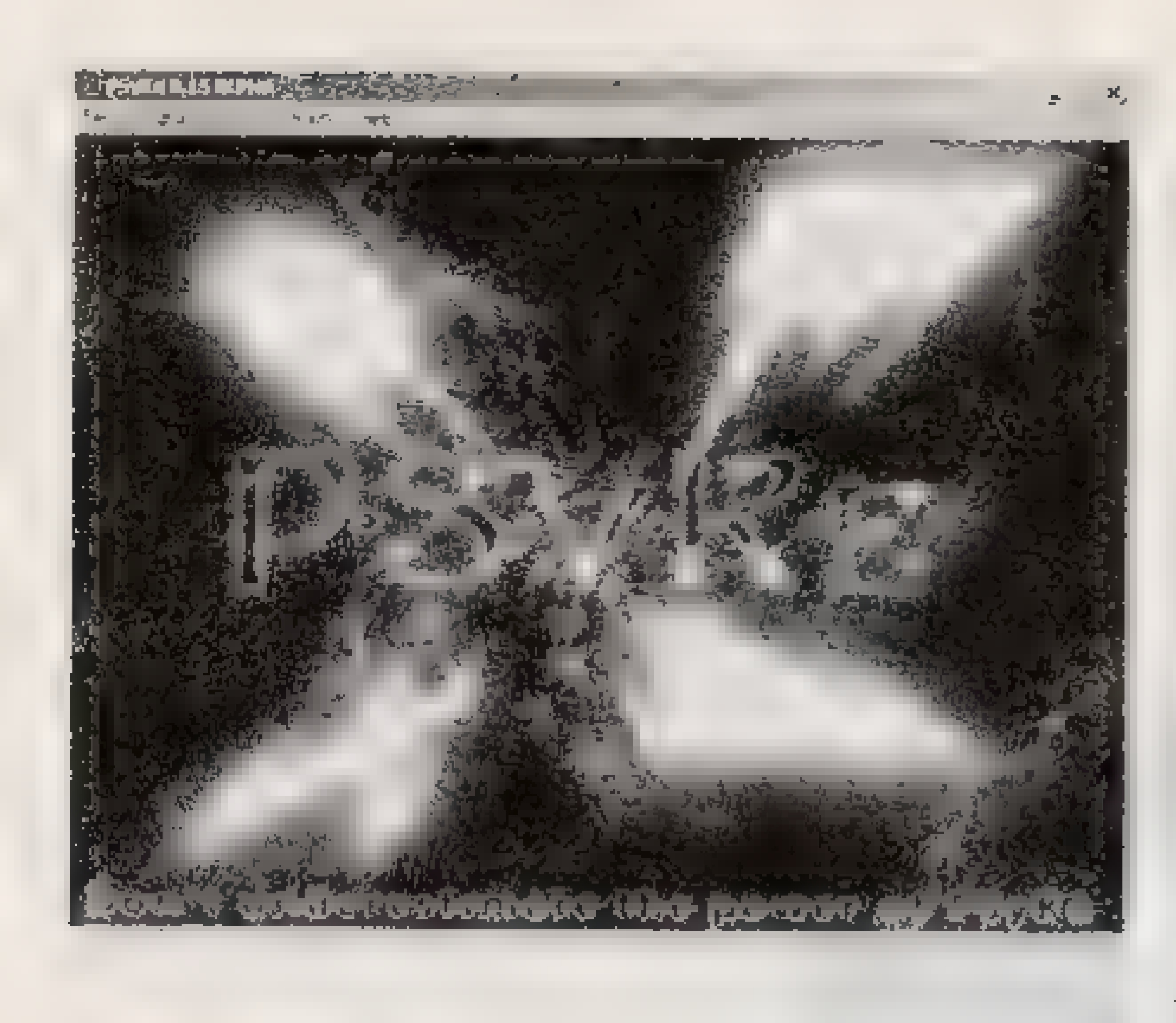


制等插件来辅助其运行，当时比较流行的正是3DFX的 Voodoo和Voodoo2，于是Psemupro就加入Glide的专用插件。早期版本必需要SCSI光驱才能运行，后来有了IDE驱动，一般光驱也可以用啦。（下图）



Psemupro的使用感觉不太方便，因为它需要靠插件支持，而且插件种类版本繁多兼容性也不一。某些游戏只能用某几个插件来运行，要玩的就只能经常调整插件啦。最糟糕的一个问题是Psemu Pro对CG的支持十分差，一直没能很好地模拟Ps上的MDEC（动画解压芯片），所以要是游戏开头就是一大段CG的话就可能不行啦。唯一能做的就是按F1跳过，如果还不行就表示无法玩啦：（。不过Psemu Pro也给我们带来过震撼，当你看到铁拳在你计算机上流畅地运行的画面时，你会为之欢呼，不过前提是你有比较高的配置——最好有Voodoo2的显示卡。当Vgs最新版还运行不了FF9的时候笔者就是用Psemu Pro来玩FF9的。虽然它有这样那样的问题，但它毕竟是个出色的Ps模拟器，它已经停止开发很久啦，但它开创的插件与外壳独立这种模式一直沿用到现在的ePsxe身上

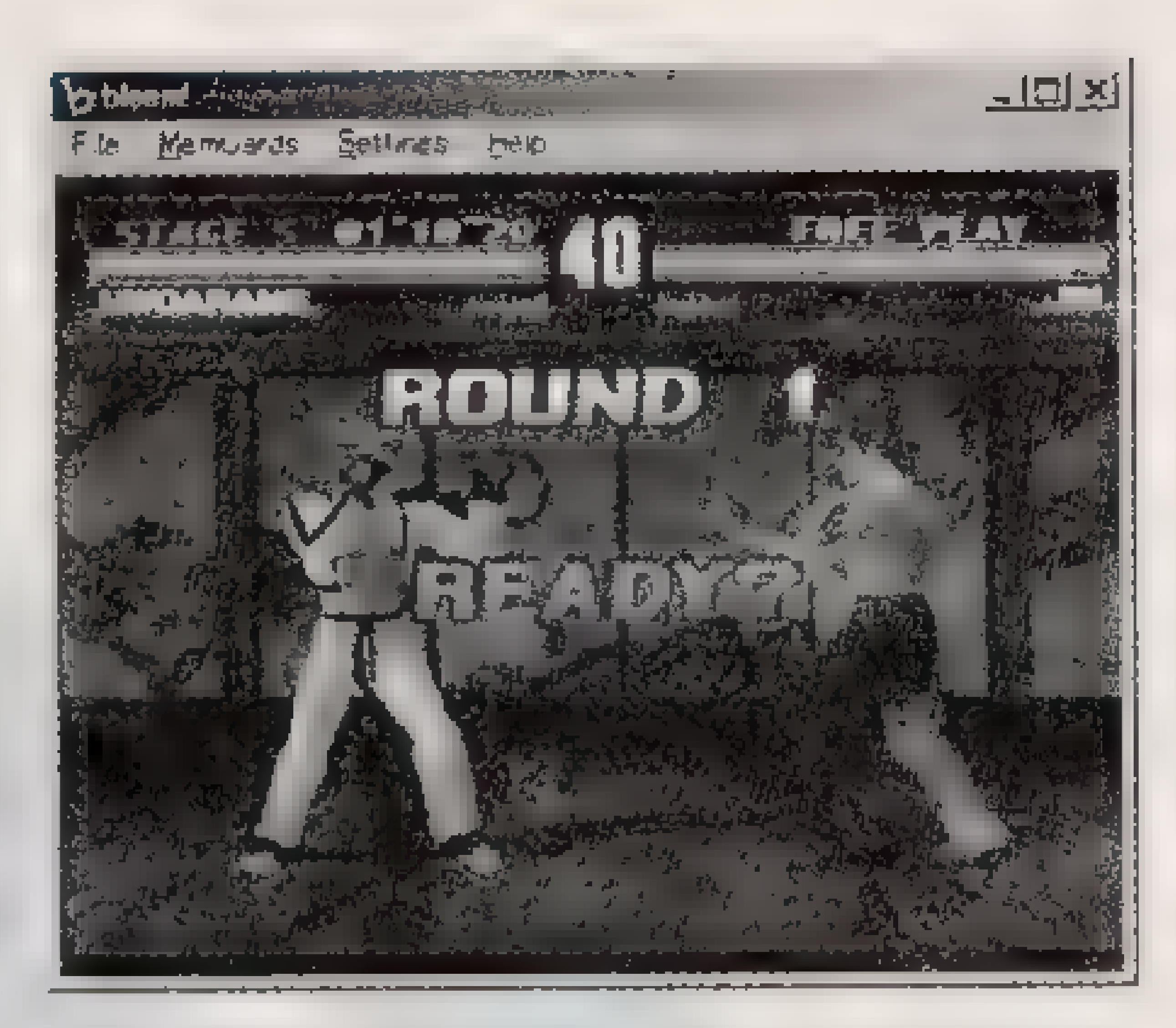
PSyKe这也是最早能运行商业游戏的几个Ps模拟器之一，可能大家对它没什么了解吧？它的作者是Giovanni Bajo和Stefano Crosara。这个模拟器一直推出的都只是Beta的测试版，那个时候它跟Psemu Pro打得很是火热，可惜它各方面都比Psemu pro逊色多啦。听说制作小组后来也加入了Psemu pro的开发小组中并且带去了他们模拟器的源代码，可以说这个模拟器早就停止开发啦。我查看了一下资料该模拟器是用Visual C++ 4.0和NASM 0.97开发的，CDROM驱动是由Peter Barret编写的。模拟器也支持Glide接口，不



过很多重要的Ps硬件未被模拟，MDEC的模拟度是0，SPU声音处理芯片的模拟度也是0，其它硬件的模拟度也不高，所以改模拟器基本上只能运行极少数的商业游戏与大部分的Demo。属于还在开发阶段中的产物，模拟器bug很多，好像我记得当时只有1个越野赛车的游戏能运行，要是各位没用过可以玩玩看。（上图）

正在大家都全神贯注地研究如何调整插件用Psemu Pro去玩游戏的时候一个新的Ps模拟器出现啦。1999.2月出现了一个全新的Ps模拟器名字叫做Bleem！其实那个早在这之前我也有听说过这个模拟器，只不过这个模拟器只在少数人中进行测试．而且官方并没详细介绍，人们也就不太清楚它、直到有人把其中一个测试版本公开提供给大家下载，大家才正在知道这个模拟器确实存在而是威力十足呀！你要运行Ps游戏么十分简单只要把CD放入光盘运行Bleem就ok啦、无需要什么插件和Ps Bios就能运行．而且Psemu pro一直没能解决的MDEC它也能正常播放。最初的测试版CG播放是黑白的，没加入声音的模拟，也没3D的加速。但是它的2D和3D图像已经比较完美啦，模拟的速度更是惊人在P166mmx上就能满帧跑《街霸Zero3》。据说作者在编译Ps Cpu R3000A的时候使用了比汇编语言更低级的机器语言编写，所以执行效率非常的高呀！bleem！并不是一个免费软件，这导致后来它跟Sony打起官司来，还好最后是Sorry败诉，理由是bleem！是利用软件去模拟硬件机能这是合法的，而它也没用Sony的bios 商业销售版后的bleem加入了不少功能比如声音的模拟和图像的3D加速，你可以用显示卡的3D效果去增强原来的Ps图像，不过似乎不是每个游戏都能获得完美的效

果。官方推荐的几个模拟得比较出色的游戏是《铁拳》和《雷电风暴》。1.4版后的Bleem加入了SAVE存档使到大家可以在上面玩RPG，那个时候我最爱用Bleem玩生化危机3啦：)。Bleem现在最新版是1.6beta版，1.6版似乎在引擎上作了很大的更新，但实际兼容性并没有提高有点失望呀！

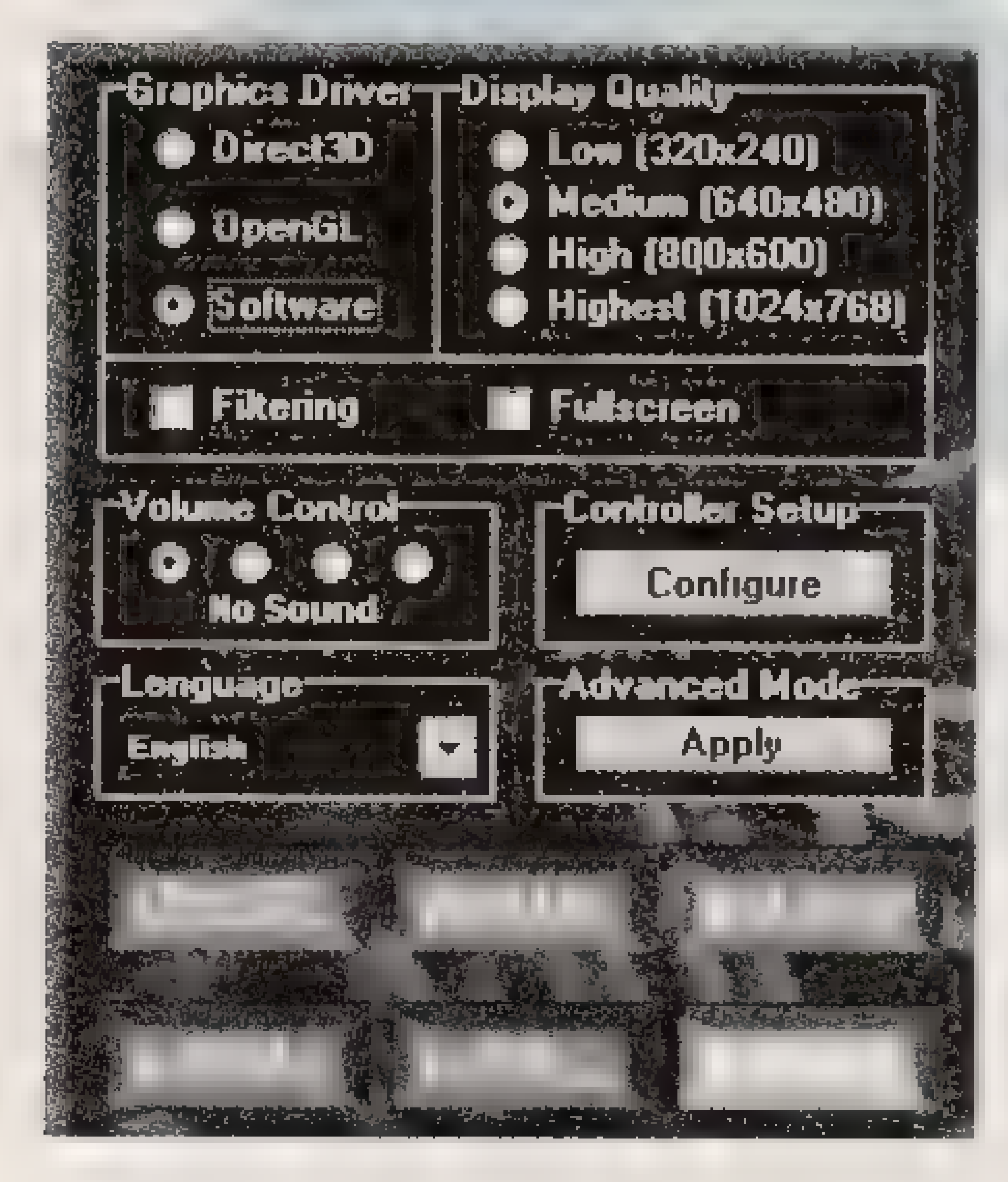


(右图)bleem存在的问题也不少，各版本的兼容性不一，有些游戏只能用某个版玩．CG播放并不完满，声效模拟一般某些游戏特别好，大部分游戏声音都存在问题。3D引擎使用性不大，要么打开的时候速度突然变快n倍，要么就是图像出现问题。不过Bleem算是那个时候出色的Ps模拟器之一啦，很多朋友也是用它打通FF7和FF8的。另外提一下bleem官方版需要一张keycd才能运行，bleem也有Dc版本而且是一CD对应一游戏。可惜现在bleem公司也倒闭啦，我们只得跟bleem！说再见啦：(。



VGS (Virtual Game Station)这个大名相信没人会不知道吧？它是Connectix的杰作，一个可以在Ps模拟器历史上占有重要份量的模拟器。VGS同时具有Mac机版和Pc版通常Connectix公司会先推出它的Mac机版一段时间后才会出Pc版，有趣的是据说Pc版跟Mac机版的兼容性不完全相同，也许是硬件的差异导致的吧。VGS可以说是继Bleem！后最为出色的一个模拟器。它跟Bleem！一样，没

有使用Ps Bios也没有使用外部插件，整个模拟器就只是一个1MB多的EXE文件十分小巧！跟Bleem！和其它使用插件的模拟器不同的是VGS并不支持3D效果运算，它的图像全是由CPU运算的，3D效果稍微差一点（其实也不算差只不过显示器的分辨率比电视机的高得多，稍微粗糙的图像在显示器上特别特出，如果大家有Tv Out的显示卡把图像输出到电视机上你会发觉VGS的模拟效果和Ps主机的几乎一致没什么太大区别。），VGS的另外一个特点是声音模拟得非常出色，一些其它模拟器不能正常发声的游戏在VGS上却是Perfect，而且VGS的杂音比起其它模拟器的少得多，VGS也拥有很完美的SAVE功能这对于玩RPG是很有必要的，不过最重要得一点是VGS模拟器拥有过人得兼容性，几乎80～90%的Ps游戏能直接在其上面运行，而且不需要什么特殊设定。以上种种原因使得很多Ps迷放弃其它Ps模拟器投身到VGS的门下。而某些特殊的游戏一定用VGS打过补丁再配合金手指才能顺利运行，比如《北欧女神》和《基力之野望》。虽然VGS早已经停止开发，传闻是它被SONY收购，VGS的各种Hack版也非常多，这在某种程度上延长了VGS的寿命，毕竟大部分人都喜欢简单的东西，VGS正能合乎他们的要求运行简单，兼容性强！



AdriPSX也是一个非主流的Ps模拟器，其作者是Roor Makurosu。虽然基本上现在有众多出色的Ps模拟器但作者仍然坚持着不断更新自己的作品这种精神值得我们学习！AdriPSX可以算是一个比较有特色的模拟器，在现在Windows流行的情况下仍然保留有dos

的版本。不过其dos版的兼容性会比Win版的稍差一点，如果你喜欢dos或者本身使用的是OS/2 WARP的操作系统那么你可以尝试一下dos版，Dos版也可以在windows的dos模式下运行但win2k下不支持CDROM，我测试过Dos版的效果有点失望不过也是正常的，CG播放的颜色非常差，色斑严重，游戏中的画面也一般，速度较慢。正如作者说的如果你想体验真正的Ps效果还是用它的Win32版吧。AdriPSX的Win版比dos版出色的多啦，它也同样采用跟Psemu Pro一样的插件控制方式，要玩游戏就得先对插件进行设定咯。不过并不是现存得每个Ps插件都能在上面使用，有部分插件可能一设定就会死机，所以最好还是用官方推荐得几个。图像方面AdriPSX还是不错得能使用OpenGl、Glide、D3d等插件，AdriPSX最大的问题是兼容性未如理想，MDEC的播放也并不完美，通常都要跳过MEDC播放才能进行游戏。希望作者继续努力也许AdriPSX会成为明日的Ps模拟器新星。

Pcsx也是一个非主流的Ps模拟器，之前一直以Linux作为运行平台，现在推出了Windows版本，支持记忆卡、CD XA、MEDC。模拟器没什么特点，Bug非常多，它也采用Psemu Pro那样的插件组合方式，不过最麻烦的是它有bug，你千万不要把所有的Ps插件都外它的Plugins目录下放否则一运行模拟器就会非法操作~汗！（上图）Pcsx的图像比较多bug，我测试了FFT美版贴图有错误，FF9美版不能运行，作者列出能比较完美运行得游戏是Street fighter EX2 plus、Breath of fire 4、Tekken 3等几个，可见兼容性还不是太好。另外值得一提得是作者现在正在开发Ps2模拟器，对就是大家现在听到得Pscx2，它并非Pscx的继承版，Pscx和Pscx2是独立开发的，如果顺利也许我们将会在电脑上玩到Ps2游戏哦！

ePSXe是继VGS之后最为成功的Ps模拟器！它的第一版本就已经相当不错，当时人们说ePSXe是具有像Bleem！一样的3D图形加速效果又有近乎VGS那样完美的兼容性，使得它一下成为众人的焦点。之后的几个版本ePsxe重新编写了MDEC引擎使得著名的FF9可以在其上面完美运行，那个时候只有VGS修改版和Psemu Pro能运行FF9，VGS运行FF9的图像太差啦，而Psemu Pro则是一遇到CG播放就完蛋，所以ePsxe成为众FF爱好者的救星：）。ePsxe对插件的支持特别好，Pete的图形插件在ePsex表现极为出色，特别是OpenGl插件成为我的最爱、各种3D效果都近乎完美，而且插件可以用到一些Ps本身没有的效果，这样在电脑上玩ps游戏的图像可以媲美运行在Ps2上的效果，可以说ePsxe配合Pete的插件就能感受到最优秀的图像效果。（左图）ePsxe还有很多独特的地方，它可以支持利用电脑网络对战，这样安坐家中就能与远方的朋友玩游戏啦，ePsxe还支持改装的Ps振动手柄令你感受都振动的乐趣（玩生化危机3的时候感觉不错，各种枪的振动都能体验到），呵呵用振动手柄的小摇操杆玩飞行或赛车类的游戏是非常方便的。ePsxe还内置了金手指，利金手指能方便地修改游戏或者运行一些不能直接玩地游戏，有几个游戏就只有ePsxe才能比较好地模拟Silent Hill和大家比较喜欢玩地寄生前夜2。无可非议现在ePsxe应该说是最好的Ps模拟器啦。



Fpse是继ePSxe后另外一个值得一提得模拟器，它采用也是Psemu Pro得插件形式，而且它还号称有100%的兼容性，跟ePsxe一样通过使用插件支持3D的API令到原本的Ps画面有了质的提升。由



于只出过0.9版，所以很多方面仍然未能达到作者自己想要的要求，不过在对它进行了测试后应该说它是一只很有潜质的Ps模拟器，对原来的Ps图像插件支持得很好，画面的质量很高，有超越ePsxe的表现，声音播放基本正常只是杂音多了点，似乎未有一只模拟器的声音能达到VGS的效果呀。模拟器的速度稍为比ePsxe慢了一点不过在P2 350上也有60FPS的表现，作者说其最低配置是P166。它存在的最大问题是由于模拟器采用了不同的解码指令，在现在的版本存在一个BUG，播放CG时所有的蓝色都转换成红色输出，CG看起来有点怪怪的样子，问题似乎已经找到但FPSE小组的部分人员似乎已经离开了。具体是否能有下一版我们还不清楚。Fpse是第一个能比较正常地运行寄生前夜2的模拟器，相信大家也知道，虽然在图像上存在缺陷，不过还是有玩家用它通版啦。另外Fpse的兼容性也是相当不错的，希望能看到它的下一个新版吧。

Psinex这个名字听过吗？它也是一个Ps模拟器作者是sychojak-shunt-neomax。大部分人对此模拟器会比较陌生包括笔者，笔者只知道它是用MSVC++ 6.0开发的，也常用目前最流行的插件组合形式。作者说它能在所有的windows平台上运行（当然不包括win32 ：)）。经过测试该模拟器还处于一个初级阶段但



能运行商业游戏，不过效果不理想 bug 太多。最有意思的是它也玩寄生前夜 2，而且它修正了女主角身体贴图错误，这些似乎是 ePsxe 跟 Fpse 都没能解决的问题。另外值得称赞得是它得设定界面挺 Cool 得！

最后有一则消息:Lu_zero将会制作一个新的Playstation模拟器名字叫GPSE。实际上GPSE只是Playstation模拟器Fpse延续的生命体。GPSE0.01模拟器新版本实际上就是Fpse0.08模拟器的GPL'd版本。目的就是改进有关模拟器代码使之达到和Fpse0.09模拟器一样的运行速度和兼容性，作者 lu_zero 没使用 fpse0.09 模拟器源代码，而只使用 fpse0.08源代码来开发研究模拟器 GPSE 新版本，暂时听说准备发表FPSE 0.09 for Linux。等有其Windows版本推出我们一定为大家作介 绍 。

呼～累呀。终于基本把大部分重要得 Ps 模拟器简单介绍点评了一下，暂时笔者认为 ePsxe 是最好的，如果大家想详细了解某一个模拟器可以给我们来信将会为你作深入介绍：）。

文：EWING

PlayStation

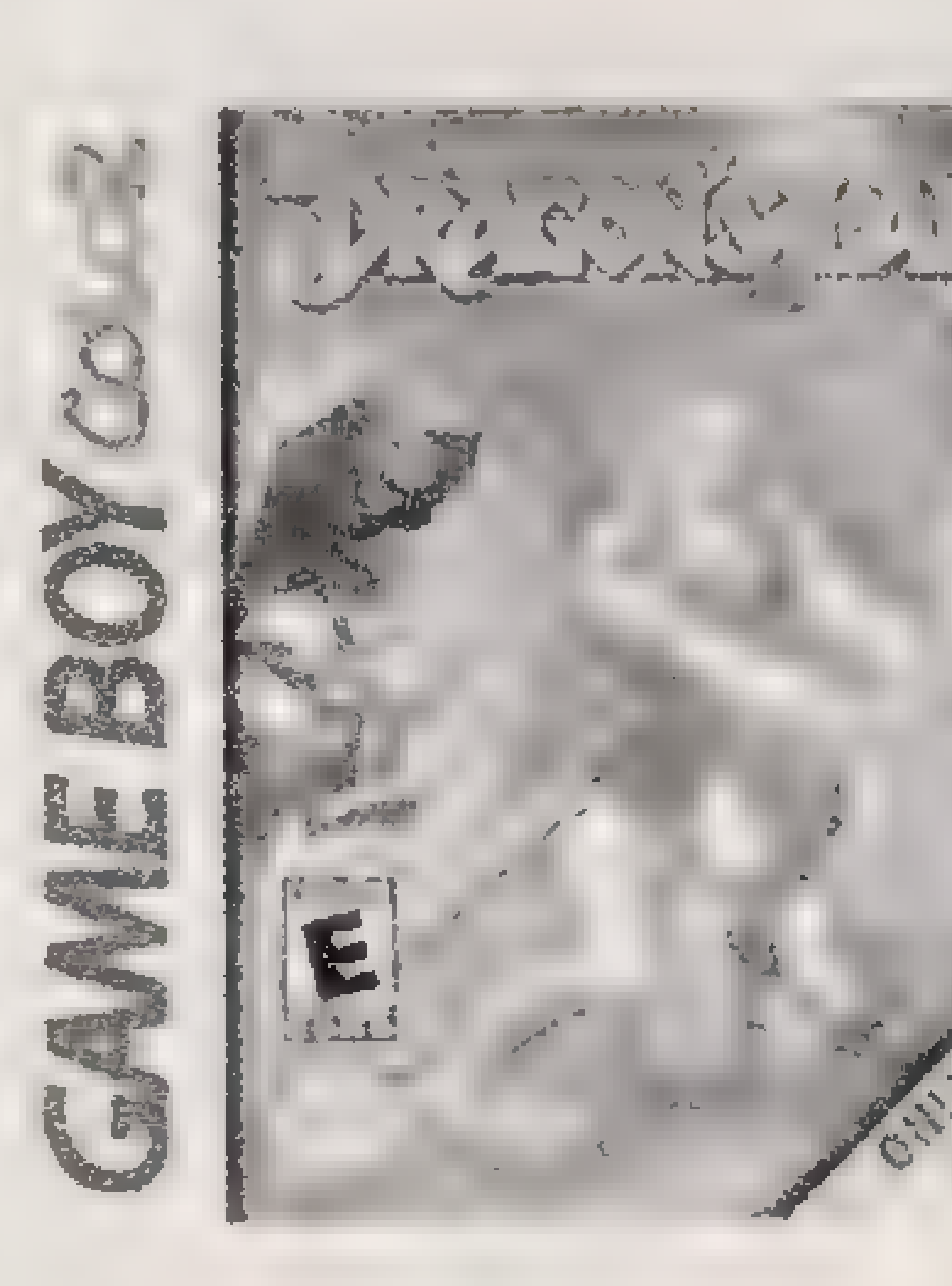


MAME+DVD=真LD游戏?

--C.K

国内的玩家们应该对MAME 这个全面的街机模拟器不陌生，由于它非常全面的支持了从古到今的街机游戏（稍微的有点夸张）；而且它还有无数多的变种可以任大家选择，所以它成了大家硬盘中的永久房客。这不听说最近他又有了大的变化，到底会是什么那？是什么哪？到底是什么那？大家心中一定超多的问号，让我们来揭开迷底吧。

最新的MAME 支持了Dragon's Lair(龙穴历险),单说这个游戏大家也许不是非常的清楚。这个游戏也基本没有在国内出现过，不过在国外，它可是家喻户晓的作品。



下面就让我来讲述一下这个游戏的历史吧：这个游戏是1983 年发售的ARC 游戏，在当时引起了非常大的轰动。因为这个游戏是第一批使用LD(Laser Disc.在Compact Disc等12 寸光盘出来之前的产品，具有超大的容量，不过因为成本太高和尺寸太大而遭淘汰，光盘可以用大得像脸盆来形容，够厉害的说）作载体的游戏，请看图片：)。由于这种载体可以存储大量的数据，因此在游戏中插入了大量的过场动画。也许在当今的主机大战中，这样的游戏是司空见惯的，随手就能找到一大堆。可是返回来想想1983 年FC 才刚刚有了雏形而已（笔者也刚刚4 岁而已），可以想象在那个时候是引起了怎样的轰动。这个游戏很快就成了当时玩家口中经典的代名词，直到后来的8 位街机板出现才敲响了它的丧钟。后来只在GBC

上出了复刻版，但是距离原来的游戏效果相差太远了。难道经典就这样被淹没在浩荡的游戏海洋中了吗？答案当然是否定的，其实在早一些的时候一些EMUER就已经成功的模拟了这个游戏：99年的时候DAPHNE就已经支持了

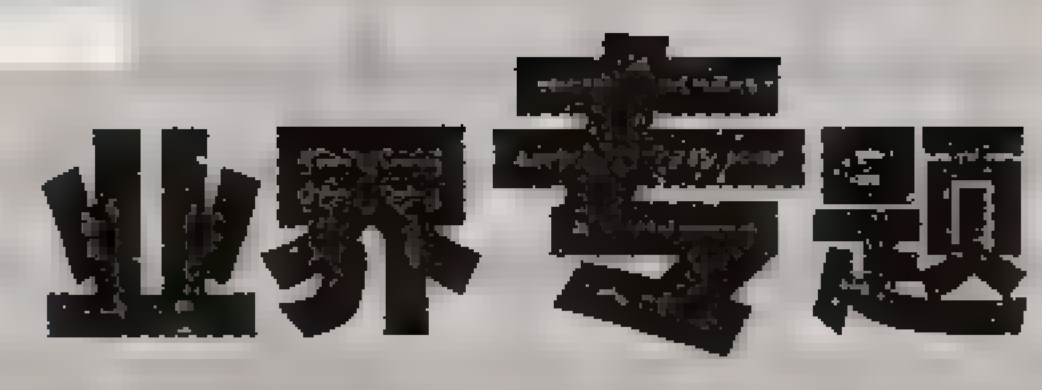




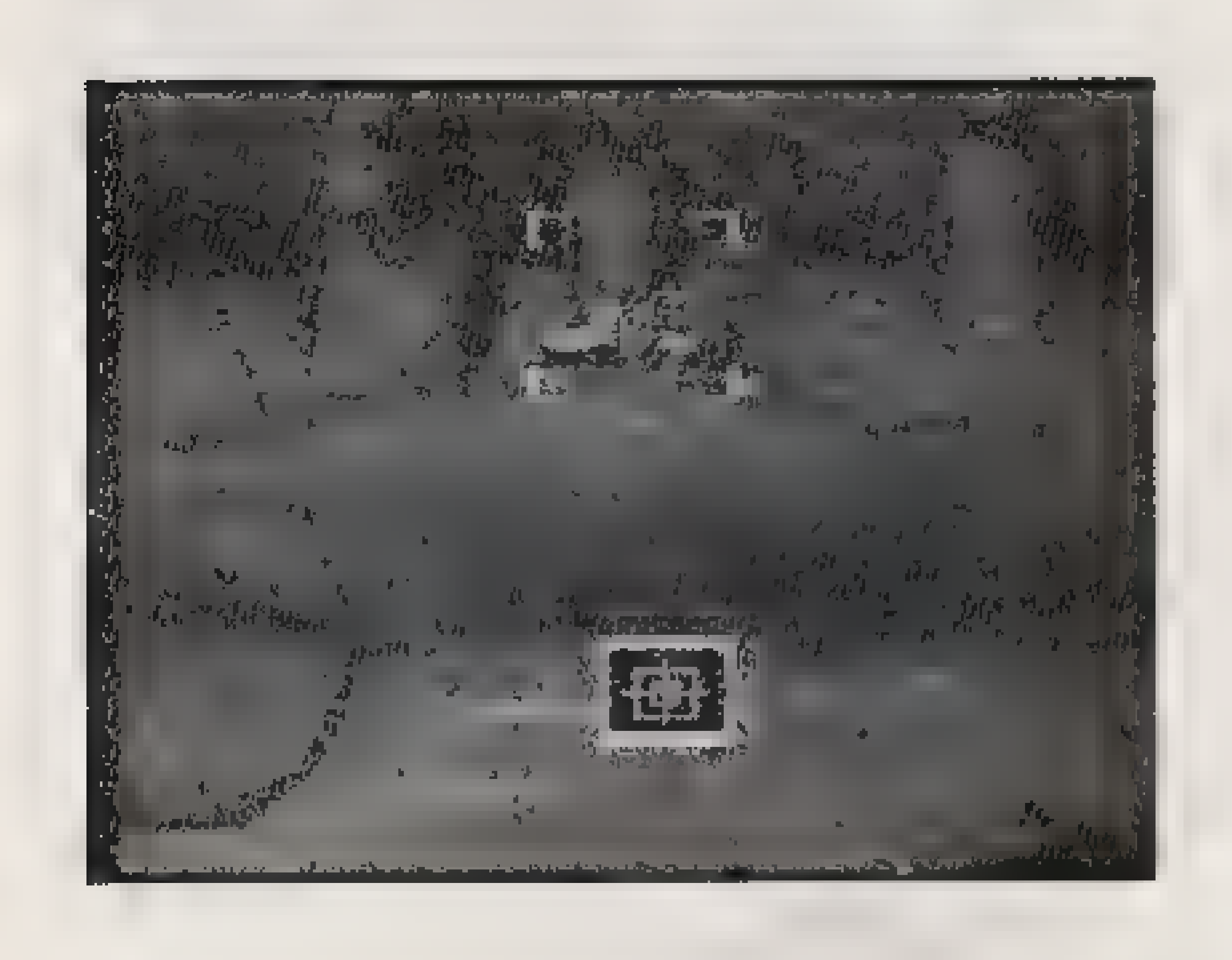
这个经典的游戏，只是……只是……需要在你的PC上接一台LD，有谁见过市场上有接电脑的LD卖吗，反正笔者是没有见到过。说到这里又有的玩家说了，讲了这么久还是玩不到啊。大家不要着急，我们不是还有MAME吗。

其实在最开始我们还是不相信MAME会支持这个游戏，因为毕竟像这样用到LD的游戏说起来更像是一部影片。抛开游戏的容量不说，MAME毕竟只是支持纯ARC游戏（从近段时间它抛弃所有的与赌博有关的游戏就能看出来）。可是结果却让我们大跌眼镜，在最新版本的MAME中宣布支持了这个游戏。其方式是用一张DVD刻录下了所有的动画文件，当然是用特殊软件转录过来的。这样大家就能在自己的爱机上体验到原汁原味的Dragon's Lair(龙穴历险)了。也许大家又要说了，我们没有DVD的穷兄弟们怎么办啊？我的回答就是：去买个DVD驱动器好了（柿子慢点扔…………被柿子淹没的ck）。前面是玩笑拉，



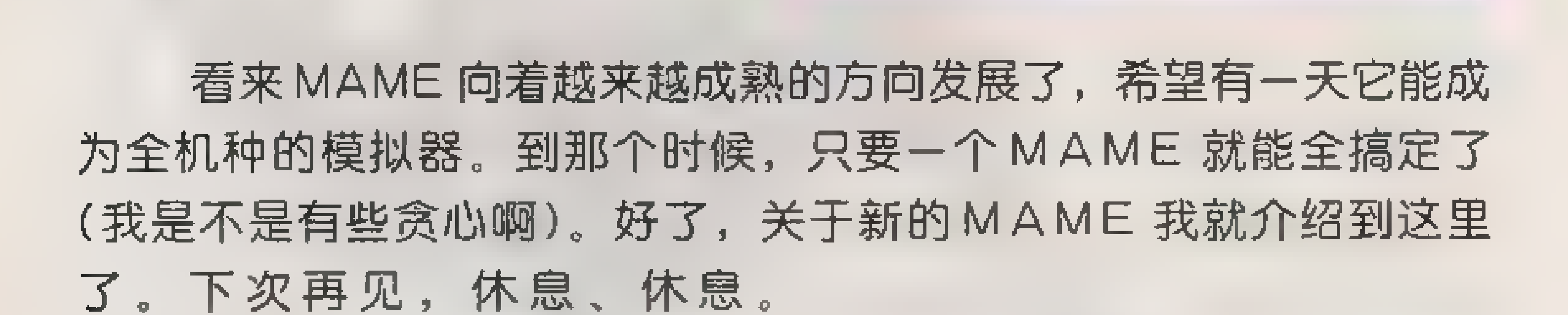


其实从现在模拟器界的情况来看，我认为很快就能出现HACK后的免动画版的Dragon s Lair(龙穴历险)了。但是失去了动画这个游戏还剩下什么那? 鱼与熊掌不可兼得还真的是真理那。至于有DVD的兄弟们，打开机器，拿上你的鼠标开始战斗吧。



至于MAME很快的在5月14日，程序员Aavid Haywood又为MAME这个成功的模拟器增加了对Toffy,Super Toffy,Dangerous Dungeons等著名游戏的支持，只是这些驱动还不是非常的完美，像Dangerous Dungeons这个游戏现阶段就还无法的正常运行。另外一个EMUER Derrick Renaud则为MAME提供了了一个合适对应Exterminator驱动的optical手柄输入装置。

在本文结稿之前笔者又得到了新的消息，MAME即将支持一系列容量超大的游戏。预计每个的容量能达到1GB，看来大家都需要安装一块外接的硬盘了。具体的游戏是那些还不了解：P



看来MAME向着越来越成熟的方向发展了，希望有一天它能成为全机种的模拟器。到那个时候，只要一个MAME就能全搞定了(我是不是有些贪心啊)。好了，关于新的MAME我就介绍到这里了。下次再见，休息、休息。

洛克人



们来一起回顾下他光辉的历史。

Rockman （FC 版）



天才的光博士（Dr. Light）为了要个得力助手，制造了一个拥有非凡力量的机械人－－洛克人（RockMan）。虽然洛克人被制造的目的是科学研究。但光博士的合伙人－－威利博士（Dr. Wily）不是这么想。当这个欲统治世界的邪恶博士，带了六个新的机械人首领出现的时候。光博士改造了洛克的能力，允许他使用各种的武器，以阻止威利博士的阴谋。

洛克人系列的第一部作品，非常值得纪念。除人物造型可爱，动作具有喜剧性的特点外，最让人印象深刻的是头痛的难度和绝妙的关卡设计，因而被认为是当时最优秀的动作游戏。除上述几点，首创的选关系统和击败 BOSS 获得武器等设定，亦成为 ROCKMAN 系列的招牌。

Rockman2－ 威利博士之谜(FC 版)



继承了初代的选关系统，BOSS 增加到了 9 个，难度也被提高了。幸好首次使用了 Password Continue 系统。还有一样东西也被继承了，那就是初代的结尾曲被用在了本作的开场动画里。





Rockman3－威利博士之末日！？(FC版)



从3代开始Rockman的朋友机械狗Rush加入了，从而可在空中或水中进行战斗。另外还追加了滑行这一动作，作为敌人的布鲁斯也是首次出场。



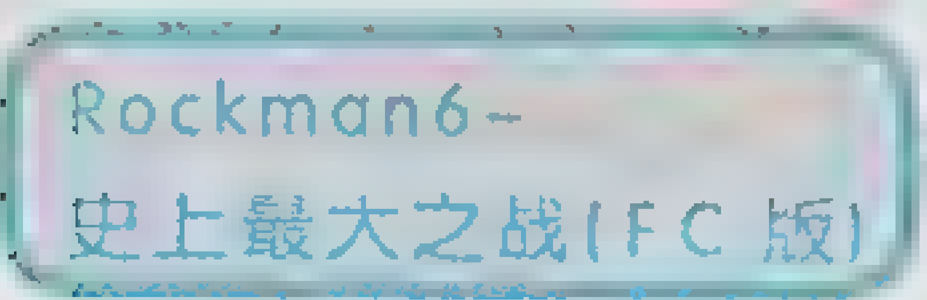


被认为是系列中最需要应变能力的作品。从这个作品开始，只要攒足了普通射击就可发出威力更大的攻击。还可以打破墙壁前进，每关中的机关也大量增加，头目数是8个。

Rockman5－布鲁斯的陷阱(FC版)



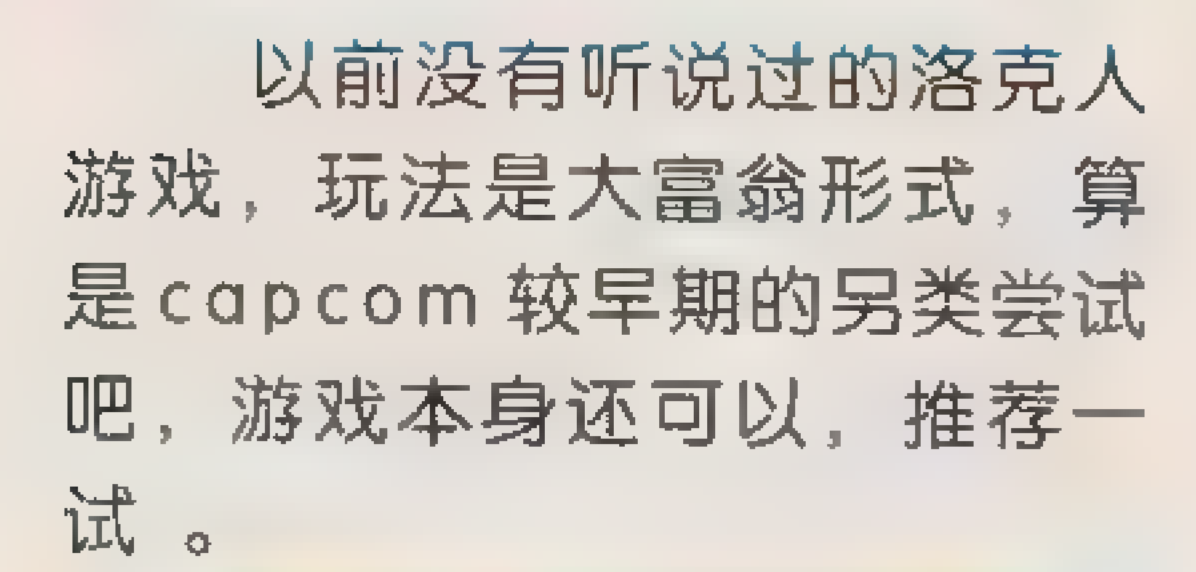
以往的系列作品中都是宿敌威利博士。在“5”中这种结构被打破了，改变为与在“3”中出现过的布鲁斯之间的战斗。另外从本作起鸟型机械伙伴Beat出现，与rash一同帮助洛克人进行战斗。



Rockman6－史上最大之战(FC版)

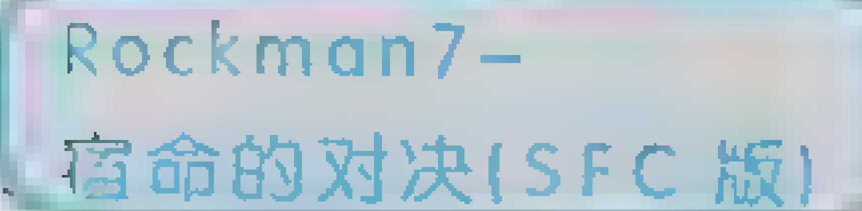


这是此系列在FC上的最后一个作品。由本作起新的BOSS先生出现。在动作方面，洛克人可与Rash等机器合体，还加入了Power up因素，完全是与其名称相符，集大成于一体的作品



以前没有听说过的洛克人游戏，玩法是大富翁形式，算是capcom 较早期的另类尝试吧，游戏本身还可以，推荐一试。

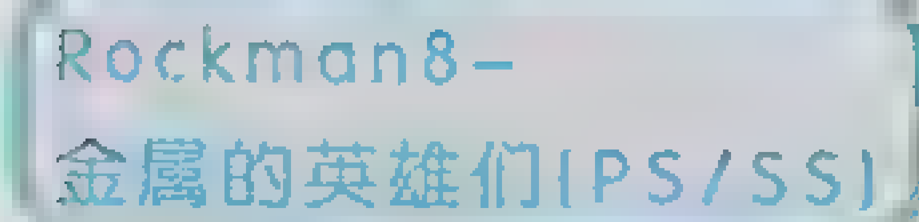




Rockman7－宿命的对决(SFC 版)

“Rockman”系列在SFC上的首个作品，继承了前面几个作品中合体等系统，另外“7”中出现的各关BOSS都是由公众召募而来的。





Rockman8－金属的英雄们(PS/SS)

这是至今为止“Rockman”系列最后登场的版本。因为发售的是PS版和土星版，所以最大的特征是游戏的每一个部分都插入了Movie，其他的系统则沿袭了系列的一贯风格。

洛克人机械世界(MD 版)



容FC版“Rockman”、“Rockman2”、“Rockman3”于一体的作品，是唯一一部出现在MD上的“洛克人”系列作品。拥有以往作品中极少见的稀有道具。





在《ROCKMAN 8》之后推出的作品，沿用了《ROCKMAN 8》的系统，游戏难度较高，画面非常之精美，甚至可以和PS版的同类作品媲美。不过当时国内玩家很少玩到。



以FC版的初代“Rockman”为原型而制作的半移植作品。“世界”是GB版系列的名称。打倒4位BOSS后将与威利博士进行决战。



FC版“2”与“3”中的BOSS全部出场的综合篇作品，因为舞台较少，所以Password Contine系统没有得以继承。



这回是FC版“3”与“4”的综合篇。但具有原创的GB版BOSS。在“4”中出场的Rash当然也是同伴。



洛克人世界4(GB版)

本作以FC版的“4”与“5”为原型，在整个“世界”系列中也是最为重视故事性的作品，从本作起比特出现在游戏中。





“世界5”不再是以往作品的合集，而是完全原创的作品。另外作品中出现了只在本作品出现的猫型机器人探戈(Tango)。在GB版中，这是评价最高的作品。



93年任天堂新主机SFC登场，洛克人也随之进化，这就是“Rockman X”系列。“X”系列面对的对象年龄高于“Rockman”，是更一步扩大玩者层的作品。另外该系列也移植到PC上，使洛克人的影响面进一步的增大。

Rockman X2(SFC/PC)

强化零件与Pass word continece等基本系统都沿袭了“X”，在画面以及音效等所有方面都有大幅的质量提高，使用了特殊的DSP芯片，当时国内玩家很少有玩过这部作品的。







Rockman X3(SFC/PS/SS/PC)

在“X3”中，笔者最喜欢的新主人公角色“ZERO”。这样就可在游戏中一边进行交待一边进行下去。“X3”最先发售了SFC版，之后又移植到了PS和土星。

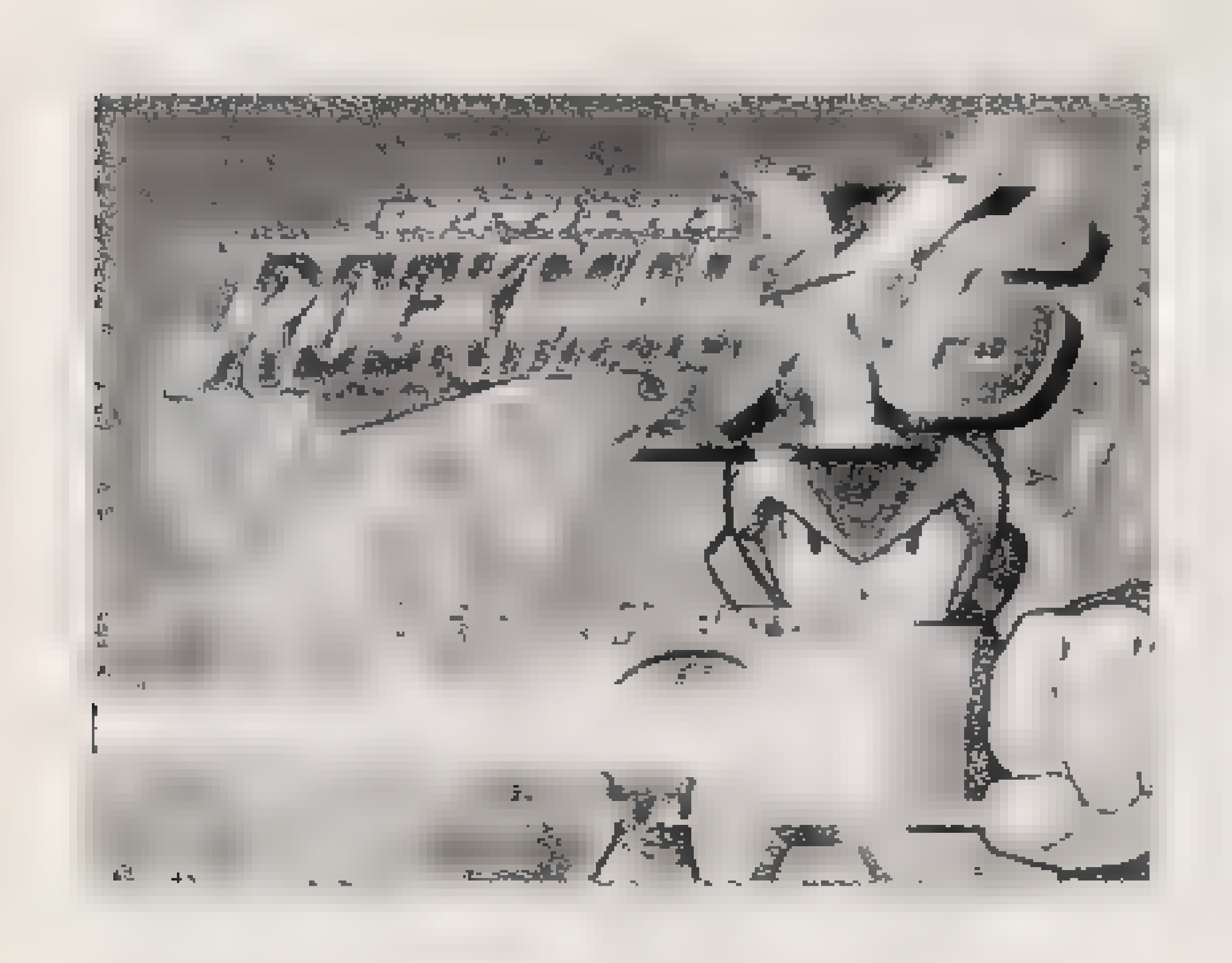


与“X3”同样以ZERO和Rockman为主人公，与“X4”同时还发售了特别篇“Spcial limit park”，售价为6800日元，也一同移植到了PS与土星之上。

Rockman X5(PS)



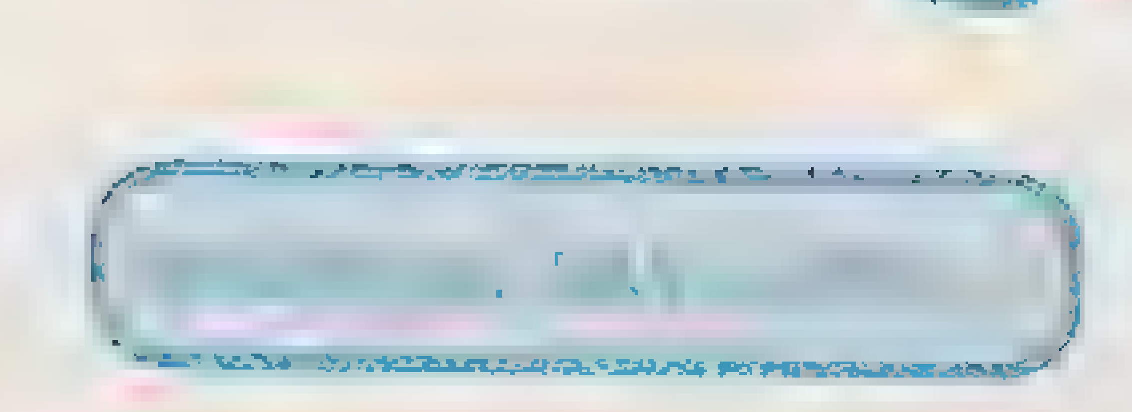
古老的太空站被不明人士占领了！除了人工重力装置落入其手外，这些人还打算用它摧毁地球。于是，洛克人与zero再度肩负起拯救地球的重大责任。

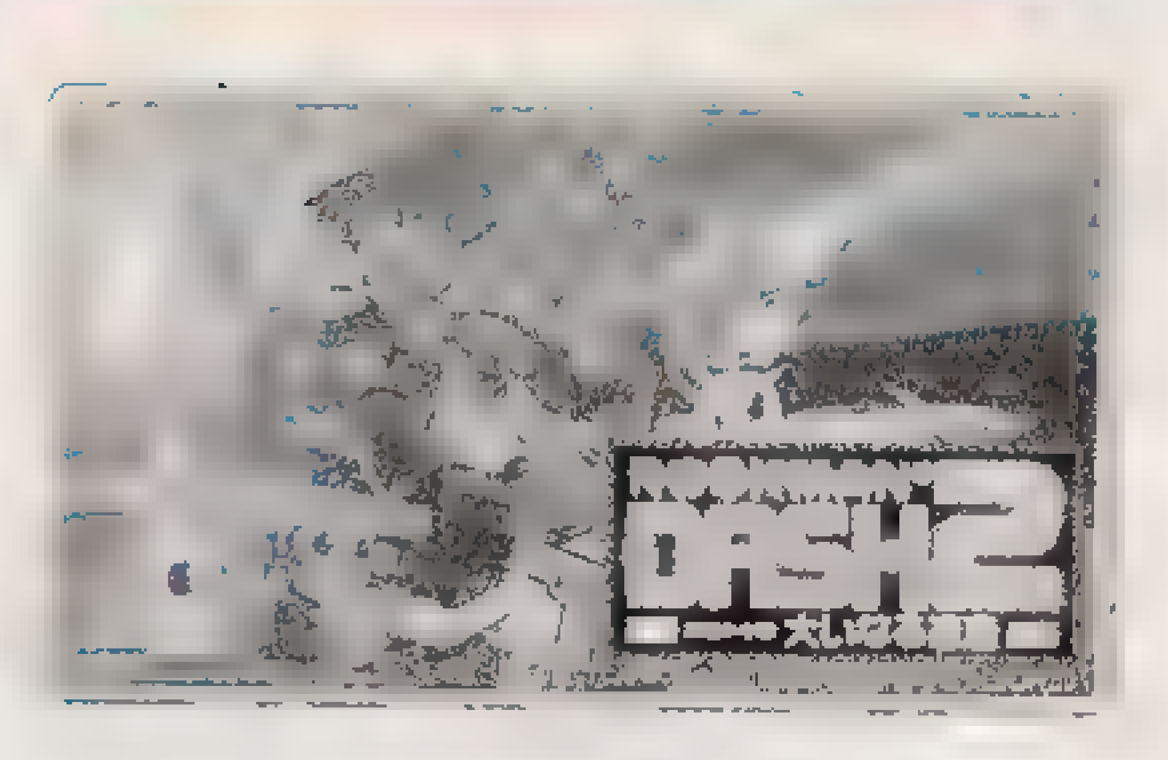


Rockman X6(PS)

是CAPCOM在去年才推出的作品，系统大幅度强化，可玩性极强。以ZERO是否加入为条件，有两种结局。在这里说个小细节，第七关BOSS会召唤术，召唤的就是X2里的BOSS蝎子。







在3D多边形的舞台上新主人公ROCK大暴走的动作游戏。故事受到重视，还稍带有冒险的风格，形成了与以往系列不同的新系列。美版名为“MEGAMAN LEGENDS”。

采用了DASH1的引擎和系统，加了新的原创剧情和元素。换汤不换药的作品，总体表现维持了DASH1的水平，但没有什么特别吸引人的地方。

TRON NI KOBUN(PS版)



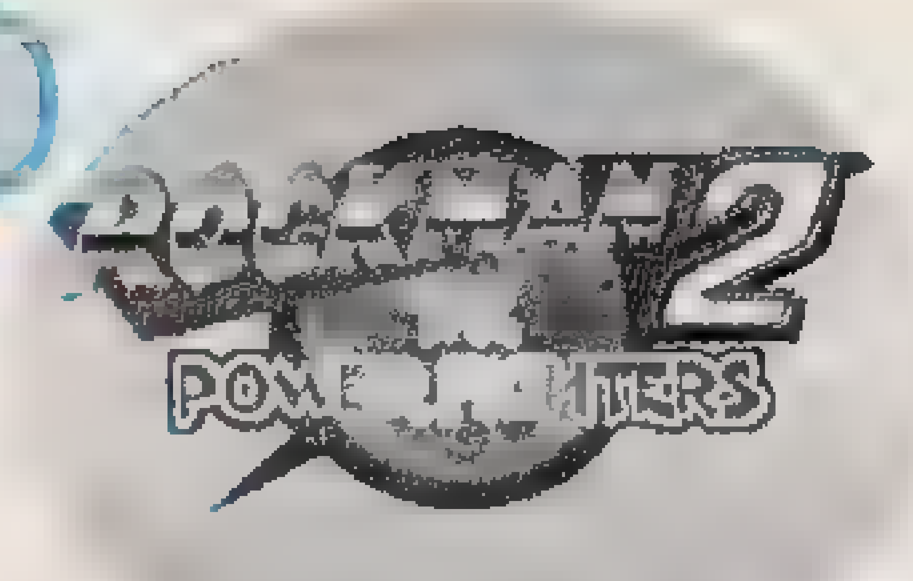
本游戏以在“DASH”中出现的敌方托伦（TRON）为主人公，目的是通过作坏事挣到钱。这是个以往系列中还未有过的特殊设定，也是个优秀的“Rockman”作品。

Rockman the power battle(ARC)



Rockman有首个街机游戏，当然是动作游戏，还可两人同时玩，也可使用布鲁斯等。

Rockman the power Battle2(ARC)



第 2 个街机作品，系统方面继承了前作，有新人物特由出场 。

ROCKMAN 进军格斗界？！在这款街机和 DC 上都能玩到的格斗游戏中，洛克人做为 CAPCOM 方的一员大将出场。



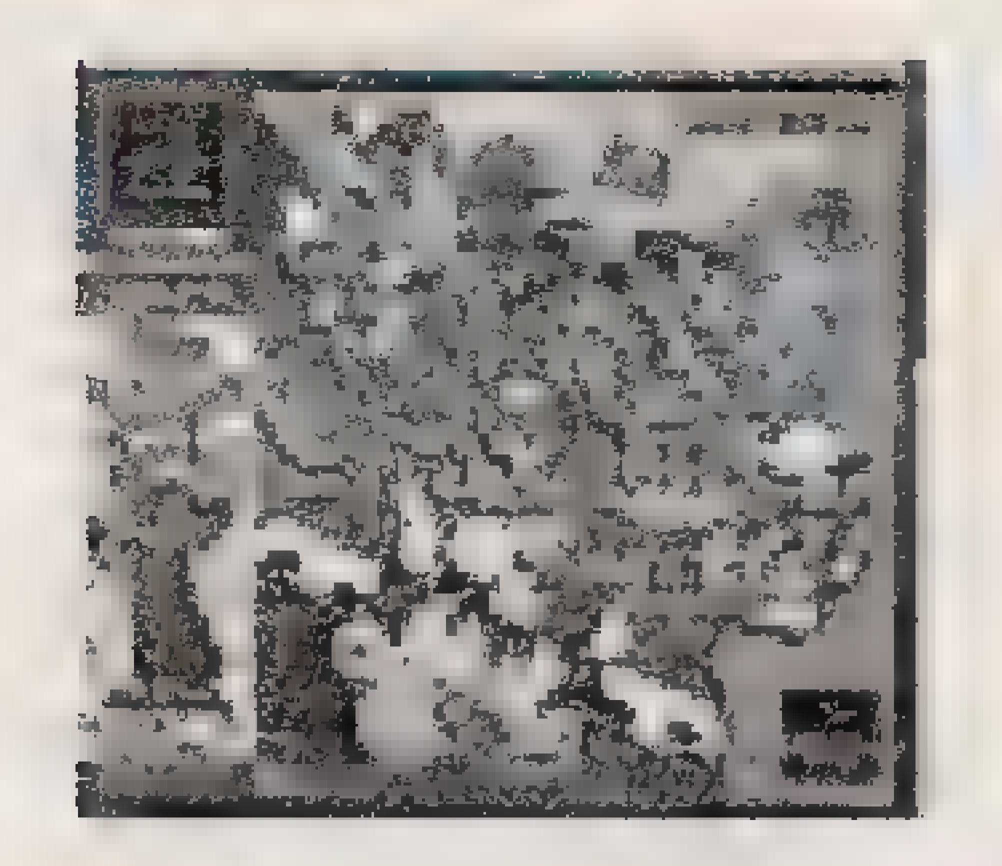
“Rockman” 篇外篇系列的第 2 个作品。“4” 中出现的 BOSS 全部出场了。各人物具有必杀射门技，但攻击方面都与原型相似，让人不知不觉地想起原来的游戏。



洛克人大冒险(PS/SS)



“Rockman” 系列的首个冒险类游戏。可以玩到 3 种情节。还有让人怀念的 BOSS 和 3D 射击迷你游戏。



虽来源于SFC上同名的作品，但这个Wonder swan版，充分发挥了该掌机可在纵画面或横画面的情况下玩游戏的特性，使故事的展开变得更为有趣。

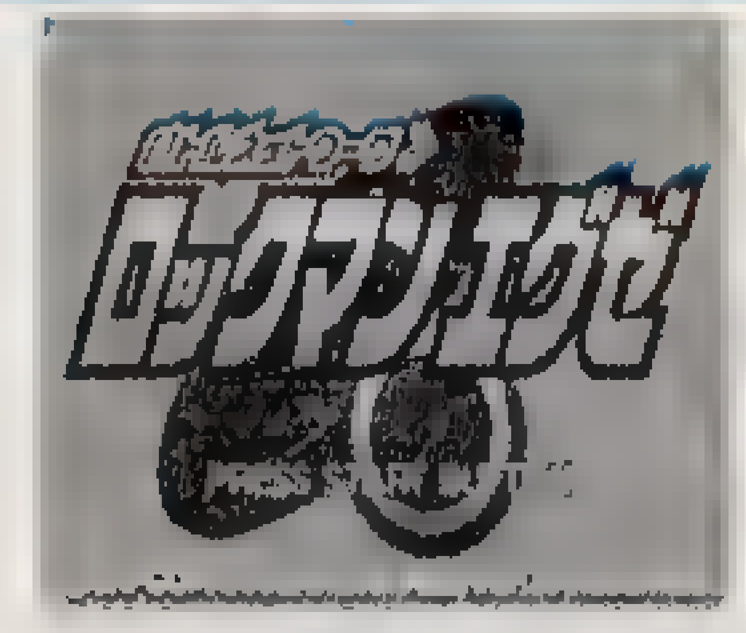
BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2(GBA



Rockman Battle & Chess(PS版)

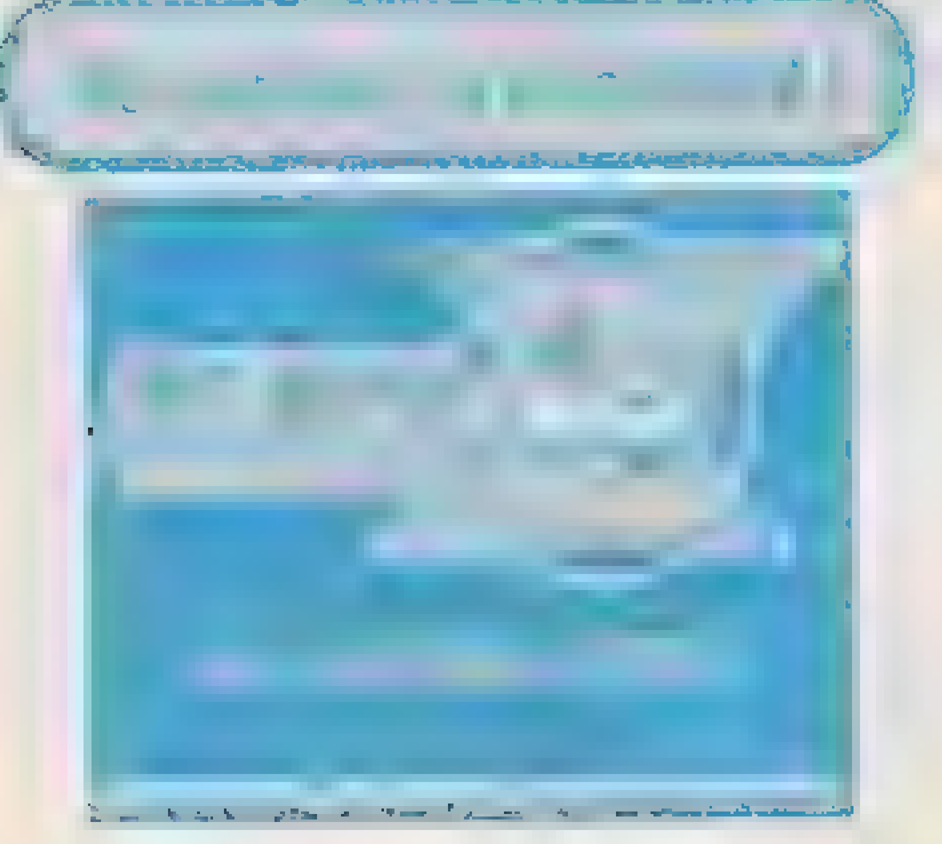
系列中所有人物进行比赛的赛车游戏，赛场仿照了原作的舞台。在大奖赛式下可以夺得零件并增强自己的实力，从而感受充满速度感的洛克人世界 。

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE(GBA



GBA这部大热的掌机怎能没有ROCKMAN的存在？去年推出的这款作品，完全脱离以前《ROCKMAN》影子的作品。游戏是以一种全新的玩法和大家见面，对过关版rockman很熟悉的玩家可以试试这款战棋玩法的rockman，保证你有意想不到的感 觉 ： ）

如果说EXE是capcom的一种新尝试，那么EXE2就是成型的洛克人EXE系列的开始。在前作得到玩家们的认同后，聪明的capcom紧接着推出EXE2，玩法和画面都比前作有了很大的进步，笔者的朋友好不含糊的给此作打上满分，由此可见EXE2的魅力啦。



各位ZERO的FANS有好消息！等了这么多集，由ZERO当主角的ROCKMAN游戏终于来了，那就是这个《ROCKMAN ZERO》。流畅的动作与全新的系统，带来全新的震撼！就算不是ROCKMAN的FANS，也要玩玩这个游戏啊！

Rockman Battle & Fighters(NGPC)



移植自ARC的同名作品，感觉和制作GG的洛克人一样，都是capcom敷衍了事之作。唉～谁叫NGPC不是GBC的对手呢？不过这不怪capcom，没有人愿意做吃力不讨好的事情。





capcom在94年于GG上推出的洛克人游戏，也是唯一一款登陆GG的rockman系列，因为是美版，所以名字是megaman。游戏中的boss是从4代和5代中抽出来的，算是一部改编的作品。

洛克人x系列(PC版)



由于capcom公司推崇的是跨平台政策，所有在任何机种上都能看见洛克人的身影。正因为这样，pc上庞大用户群是不可忽视的市场，capcom把一些旧的x系列作品移植给pc，打算再赚上一笔。



三国无双之中，共有六位隐藏人物，

分别是诸葛亮、曹操、吕布、孙尚香、织田信长、以及秀吉。

以下分别介绍各角色的唤出方法～·

诸葛亮

先用蜀国的武将「赵云」、「关羽」、「张飞」三人全部破关，

之后在角色选择画面时，将游标移到某一边的栏外，即会出现「诸葛亮」。

织田信长

在一开始的 1P 模式中，用吕布过关，之后，在模式选择画面时，输入「△、↓、X」即可使用「信长」。

此外在可以使用诸葛孔明，曹操，吕布的状况之下，

在标题画面　「1P BATTLE」出现时，

迅速按下：□、↑、△、↓、×　听到「铛」一声即成功！！

只要在选择画面中同「孙尚香」一样按下「R2」，

那吕布就会变成信长喔..招式用法与吕布一样。

吕布

要使用吕布则必须先用所有的角色（不包括「织田信长」和「????」）

破关后在选择角色画面时，将游标移到任一边的栏外，即可看见「吕布」。

先用魏国的武将「许褚」、「夏侯惇」、「典韦」三人全部破关，

之后在选择角色时，将游标移到任何一边的栏外，即会出先「曹操」。



曹操

孙尚香



在模式选择画面时，输入「←、←、↑、↓、△、□、L1、R1」，

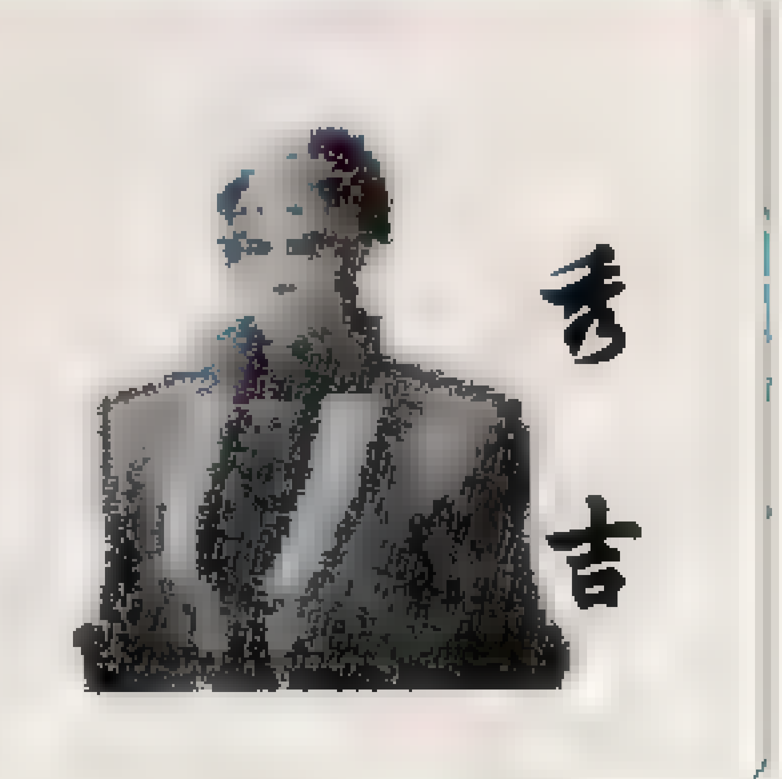
此时若出现类似武器相碰击的声音时即表示成功可以使用「孙尚香」。

P.S:若要在「VERSUS」模式中使用「孙尚香」，则必须将游标移到「周瑜」的图像上，然后按下 L 或 R 钮。

P.S Ⅱ:孙尚香的攻击招式、技巧，与周瑜的类似。

用织田信长破关后，在模式选择画面时，

输入「↓、↓、→、↑、X、△、R1、R2」即可使用此角色。P.S:秀吉的攻击招式、技巧，则与曹操相同。



秀吉

三国无双招式表（吕布）

上柄斩	□	裹旋斩	背对对手状态时□（△）
上柄戟	△	裹旋扫斩	背对对手状态时↓（L）□（△）
扬斩	↘□	人中鬼	狮子咬击中后←(L)□△ 摔技
转戟	↘△	飞将	→↘↓↙←□
下扫斩	↓（L）□	狮子咬	↓↘→△
下戟	↓（L）△	叛戟	→△ 撞
雷戟	↑□（△）	烈转袭戟	↓↘→□,□,△
鬼神	□△ 摔技	烈转奔雑	↓↘←□,□,□
[illegible]	□,□,□	冲天	→→□
奋迅	□,□,△,△	二心	↘△,△
[illegible]	△,□	残影	↘□,□

三国无双招式表（貂蝉）

背拍翔	背对对手状态时□,□		
背拍拳	背对对手状态时□,□,□		
柳珠沓心	□,△ 摔技	[illegible]	□,□,□
胧水潜镜	□,□,↓□	[illegible]	↘□,□
济美空舞	↗□	[illegible]	→→□
桃白泉	→↓↘□,□	[illegible]	↓↙←□
怜慧丽	△,□,□	[illegible]	△,←（L）□,□
桂孔雀	↘△,□	[illegible]	→△
樱周慧打	→△,□	[illegible]	→△,↓（L）□
奏乐	↓↘→△	[illegible]	↓↘→△,□
怜彗翔	→↓↘△	[illegible]	→←
芙蓉惑	→←□	[illegible]	→←△,□
胡蝶锤	→→△	[illegible]	→→△,□

三国无双招式表（诸葛亮）

宙计	←□△ 摔技	天再严	□,□,□,□
天严参周	□,□,→（L）□,□,□	天跳	↘（L）△
天严伪枪	□,□,△	天龙闪	□,□,△
襄天参扇	→,□,□,□	空龙闪	↘□,□
襄天参周	→□,→（L）□,□,□	襄天伪枪	→□,△
神闪	↓↘→△ （距无.不）		
神卦闪	↓↙←△ （距无.不）		
龙闪天升	→↓↘□,□	涡障	←↙↓↘→□
天伪枪扇	△,△	天跳	→↓↘△
神行	×○（防御中）	宽立	←□ 宽立后
天升卧龙扇	□	龙枪扇	△

三国无双招式表（赵云）

圆内轮锋	←↙↓↘→□,□,□,□,△		
龙爪落	↘△,□	连爪旋	△,△,↓（L）□
龙爪旋	↘△,↓（L）□	龙云升	↓△,□
龙爪旋风	↘△,↓（L）□,□,△	龙旋阵	↙□,□
连爪落	△,△,□	龙旋阵风	↙□,□,△
连爪旋风	△,△,↓（L）□,□,△	神威	→→△,△
崩山龙爪落	□,△,△,□	乱神威	→→□,△,△
崩山龙爪旋	□,△,△,↓（L）□	龙鄂坠	→→□,□
崩山龙爪旋锋	□,△,△,↓（L）□,□,△		
真威	→→△,↓↖→△	袖转枪	□△ 摔技
乱真威	→→□,△,↓↖→△		
逆鳞	↓↙←□	逆鳞升	↓↙←□,□
闪跳	→↓↘□		
圆月轮	←↙↓↘→□,□,□		

三国无双招式表（关羽）

刚斩天惊	□△ 摔技		
连霸	□,□		
连霸圆阵	□,□←(L) POSE		
连霸神圆阵	□,↓（L）□,□,□ POSE		
青龙岩斩破	↓↘→□	赤烈崩林	→□,□
龙尾扫击	↓↙←□	雷击闪	△,□
青龙天翔	→↓↘△	青龙圆阵	←□ POSE
青龙圆阵后			
斗龙雷击霸	□,□,△,□		
斗龙摇山霸	三回为止↙（L）□,□,□,□		

三国无双人物招式表（张飞）

虎豹乱怒	□△ 摔技		
猛虎飞爀	→↘↓↙← □ 摔技		
虎燕迅击	□,□,△		
虎燕肘击	□,□,□		
烈破爆闪	↘,□,□	[illegible]	→→□,□,□,□
虎车旋转碎弹击	→→□,□,□,□,△		
断烈柄击	↓↘→□	[illegible]	↓↙←□,□
燕人冲靠	→→△		
一喝	→↓↘△ 距离无限		
猛虎炮	↓↙←△	[illegible]	↓↘→△

三国无双招式表（曹操）

上斩	□		背斩	背对对手状态时□（△）	
上穿	△		背扫斩	背对对手状态时↓（L）□（△）	
升斩	↘□		伪击转杀	←↙↓↘→□	摔技
平截	↘△		如山.阴	→↘↓↙←□,↓（L）□	撞
下扫	↓（L）□		烈转杀	↘△,△,←（L）□	中投
下突	↓（L）△		瞬转杀	↓（L）→△,←（L）□	中投
苍天翔	↑□（△）		喝破	□△	摔技
疾枫	□,↓（L）□		征霸道	□,□,□,□	
五彩闪	□,□,△,↓（L）□,□		如山.阳	→↘↓↙←□	撞
烈枫	→（L）□,□,↓（L）□		如风	→→□	
四彩闪	→（L）□,△,↓（L）□,□		如火	↓↘→□	
伏灭	↘□,□		刹那	↓（L）→△,□	
烈冲	↘△,△,□		如雷霆	↓↙←□	

三国无双招式表（夏侯惇）

烈尖袭	↘（L）△,□				
炮舌红莲	→→△,□				
炮舌烈尖袭	→→△,△,□				
穿角	↓↘→△				
连铜罗	□△	摔技	烈炬	□,△	
双焰	□,→（L）□		四焰	□,□,□,□	
炼狱焦	△,□,□		炼狱斩	↘,□,□	
雉炎斩	↙□		旋麟斩	↓↘→□	
双旋麟	↓↘→□,□		灿旋麟	↓↘→□,□,□	
红莲斩	→→□		煌华斩	↓↙←□	
天跋	穿角击中后□△	摔掷			
烽断	天跋击中后↑（L）□	追			

三国无双招氏表（典韦）

冲天头突　□△　摔技
连碎降　□,△,□
连殴割迅　□,△,→（L）
连碎扫击袭　□,□,↓（L）□,△　恶来扫击袭　↙□,△
恶来扬斜　→↓↘□　碎降　△,□
恶来乱心　→↘↓↙←□,(六回为止□),→（L）□
恶来乱击　→↘↓↙←□,(六回为止□),△
殴割迅　△,→（L）□　恶来逆转　←△
恶来大逆转　←△,□　克[illegible]　↘△,□
恶来摇震脚　→→△,△　恶来一击　↓↙←△
恶来连突刚　↓↙←△,△　恶来喷击　→↓↘△
恶来连震脚　↘（L）△,△　吠割　↓（L）△,□
[illegible]　↓（L）△,↓（L）□　连碎崩　□,□,□

三国无双招式表（许褚）

背骨碎　□△　摔技
连轰跳锤　□,□,↑（L）□
连轰炮　□,△,△
连轰扫打　↓（L）□,△　连轰坠　△,□,□
连轰散弹　△,△,△　连轰散炮　□,△,△,△
鼎碎　→□　[illegible]　↓↘→□
连轰崩流打　←□,→（L）□,←（L）□　[illegible]　↘△,△
连轰回转腰碎　←□,→（L）□,↓↘→□,□,□
连轰回转腰胫碎　←□,→（L）□,↓↘→□,□,↓（L）□
烈震跳锤　↓↘→□,↑（L）□　奔流打　↓↙←□
[illegible]　←↙↓↘→□,□,□

轰连头腰碎　←↙↓↘→□,□,↓（L）□,□,□
[illegible]　←↙↓↘→□,□,↓（L）□,□,↓（L）□
激震连锤　↑□（△),△　[illegible]　→→△
背骨追　鸠尾袭后□△　摔技
奔流追　背骨追后↓↙←□　追

三国无双招式表（周瑜）

火焰鹏翔　↘□,←（L）　POSE
火刃鹏翔　□,□,□,←（L）　POSE
火焰连鹏翔　↓（L),□,□,←（L）　POSE
鹏击烈掌　□△　摔技　火焰刃　□,□,□
煌轮　↘（L）□,□　鹏炎翔　↗□□（限击中时）
跳翼刃　↓↘→□　灼烈尖　△,□,△
灼烈华禅　△,↓（L）□　侵火翼刃　→△,□
侵火华禅　→△,↓（L）□　鹏狐烈破　→↓↘△
鹏狐烈翔　→↓↘△,←（L）　POSE
[illegible]　←□　POSE　鹏翔后（摆出POSE后）
[illegible]　□,□,□　[illegible]　□,□,△
[illegible]　↙（L）□,□
[illegible]　↙（L）□,□,←（L）　POSE

三国无双招式表（陆逊）

[illegible]　□△　摔技
疾双闪　□,□
飞燕天袭　↗□
飞燕双天袭　↗□,□
[illegible]　←□　[illegible]　→→□,△,□

尖刺深游 → →□,△,↓(L)□　　嘴穿 → →△

翔旋轮 ↓↘ →□,□,□

翔旋栽轮 ↓↘ →□,□,□,□

疾地双袭 ↓↙←□,□　　飞闪 ↘(L)□

飞闪 →↓↘□

疾步翼闪 →→↘↓↙←□,□,□,□,□

疾步双落 →↘↓↙← □,□,→(L)□

三国无双招式表（太史慈）

咬僦 □△　　摔技

三咆袭 □,□,□

烈咆冲 ↓(L)□,△

骑虎翻狼 ↙□,□

豪咆 ↓↘→□　　翻狼 ↓↙← □

弧咬 →↓↘□　　伏虎冲 ← △

虎狼冲 ↓↘→△　　双把冲 →→△

双把烈咬 →→△,□　　岩碎双把冲 ↓↙←△,→(L)△

岩断鞭 双把冲击中后←(L)□,↓↘→△

岩碎连锋 ↓↙←△,△,△,△,△

岩碎双把烈咬 ↓↙←△,→(L)△,□

岩碎断鞭 岩碎双把冲击中后←(L)□,↓ ↘ →□

连碎双把冲 ↓↙←△,△,△,→(L)△

连碎双把烈咬 ↓↙←△△△,→(L)△,□

连碎断鞭 连碎双把冲击中后←(L)□,↓↘→□



Music Garden E T C

相信大家经常都会接触到音乐这东西，无论是在那里都会有音乐的出现。不知道大家在听音乐的时候有没有感觉到那些在音乐中的旋律，每一个音节都是那么的美妙动听，大家又有没有想过自己去演奏一曲呢，有的玩音乐的朋友可能有过这种经验，但毕竟大多数的朋友都不是专注音乐方面的，所以要自己演奏就有些困难啦。本人也算是半个玩音乐的人吧，所以我也是很喜欢音乐的。在这里我为大家介绍一款适合任何年龄玩家的音乐游戏 VOS，相信可以令大家尝试下自己演奏一曲的滋味。



VOS介绍

VOS由韩国“HanseulSoft”公司推出的一款十分优秀的DJ类7键音乐游戏。可以算说VOS是PC上同类游戏中最好的一款。它的玩法其实跟PS上的POP MUSIC，街机上的模拟DJ或是打鼓机的玩法极其相似，都是把音乐节拍用不断落下的横条状物表现出来，然后由玩家按音乐节奏用不同的键击中在其上方落下的横条，击错键或击错时机都回发出不和谐音，不击键就只有伴音。



主画面

VOS 可用普通电脑键盘玩。值得期待的是游戏还附有周边支持程序，可以支持用他们的VI（Virtual Instrument —虚拟工具）来玩。而VI包括打击类 VI（专用鼓，与架子鼓相似）和键盘类 VI（专用键盘，与电子琴相似）。但是这种周边产品在中国国内好像还没有见到。



与其他的音乐类软件相比，VOS的基本操作键增加为7个，分别代表7个音节，即使你对音乐一窍不通，也可以通过VOS奏出优美的旋律来。虽然操作较以往的同类软件复杂了一些，VOS拥有华丽的界面，方便快捷的操作方法，美妙动人的旋律，让你在全方面接触音乐这门艺术的同时，亲自去体验那音乐带给我们的震撼力和感染力。这就是VOS的魅力所在。

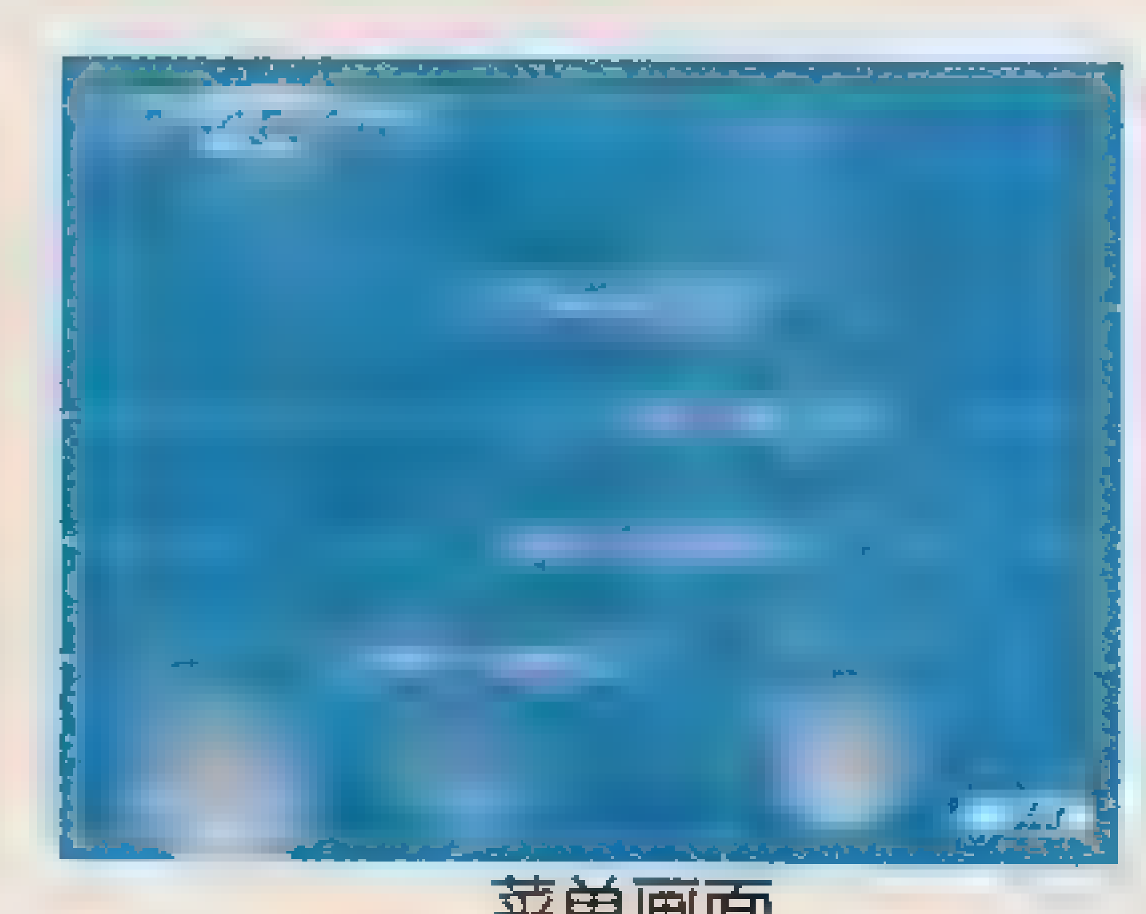


让我来弹奏一曲



选歌画面

VOS的音乐文件是使用扩展名为“.VOS”的专用文件，通过他们的一个小软件“VosCreator”还可以轻松的把你喜欢的MIDI文件也制作为“.VOS”文件。试想，这网络中无穷无尽的MIDI资源，只要你喜欢，全都可以拿来用，制作出自己独一无二的VOS曲子来演奏，是多么让人兴奋呀！要制作一个自己的曲子并不难，可是要做好就不那么简单了。当演奏到亲手制作的曲子时，那种感觉……真是太棒了！另外，由于VOS要直接调用声卡的MIDI音色库，所以声卡（MIDI音色）的好坏显得尤为重要。虽然也可以用诸如



菜单画面



"YAMAHA、ROLAND"之类的MIDI软音源来解决，但如果系统速度低的话，又使用了这些软音源，就会产生较为严重的声音滞后现象。当然，有一对或几对以上好音箱也是很有必要的。这样，才可以让你陶醉到美妙的音乐声中去尽情的享受和演奏：）。

VOS的按键设置

初涉VOS或许令人头痛的就是key control（键盘控制）的问题。面对纷纷落下的节奏往往手足失措。最后屏幕上出现大量的miss和fault，令人沮丧。

面对这种情况，建议先看看option里面的key config。一般原始设置是A S C [space] M L ;这样的设置是为了考虑到平衡对称。因为有7个控制键，是奇数个，而一般都是用双手控制，这样势必会多出一个键。多出一个键怎么办?



现在有几种按键的设置方式。当然，主要还是靠玩家自己去尝试，觉得怎样舒服就怎样去设置。

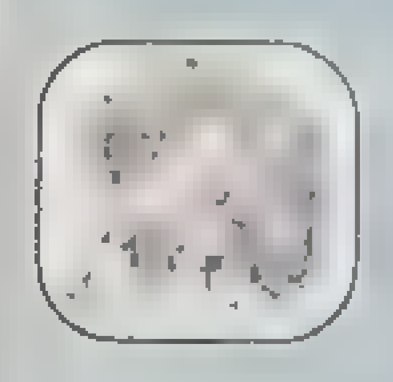
① 原设定成"V"字型排列，手感不是很好，玩起来会很不舒服导致得不到高分数．事实证明，大多数人都不会采用原始设置．因此不推荐使用。



②另一种的键盘设置是A S D [SPACE] L ; ' 他的目的是让大拇指控制第四键 fa，这样起到了左右对称的作用，因此对键的把握比较精准，不会出现把 fa 按成 sou 的情况。缺点是，弹连续 do re mi fa sou la si 的时候不够连贯，需要多练习 do re mi 这首曲子。：）

③ 第三种是连续七个键，例如我就是使用这种方法A S D F G H J 这样的话弹连续音符时，连贯性极佳。缺点却非常麻烦，因为这种做法势必有一只手控制四个键而另一只控制三个键，产生不对称的情况。若不是多加练习，极易搞错键，还有就是两只手因为靠的太近不舒服。所以，这种按键比较难上手。

④ 为了解决第3种的弊端，我试着将键设置成A S D K L ； 这样一来，手放的舒服了，但左右手分开的同时，左右半脑的思维也被分开了，所以更会按错键 一不过这还是可以靠练习补救的，但最最大的弊病就是这种设置，在多个键同时按下的时候会出现键盘暂时锁住的情况，使按键无效。



以上几种方法只是参考，都是有利有弊。大家自己衡量一下，或者自创有更好的设置。目的只有一个，就是达到最舒服的状态，另玩家更加享受游戏和音乐。

VOS，的确不错，它能让你感受到音乐的无穷魅力，热爱音乐的朋友，真是不容错过，相信你只要玩过一次就会喜欢上它。



ETC

Music Garden

大家好！又到本期的“游乐”时间啦！这期的“M G”有什么好东东带给大家呢？嗯～～～为补偿上期M G的“马虎作业”，这期为大家带来阿Phil自己最喜欢的《太空堡垒 Plus》的第二只Ost。个人觉得除了“可曾记得爱”和“太空堡垒7”外，“Plus”就是Macross中最好的系列了。Macross Plus的故事环绕着AVF开发计画进行：伊萨姆和卡尔多因为这个计画而重逢、互斗、也才会跟缪戏剧性的再度相遇，争风吃醋、又有点莫名其妙的卷入"Sharon Apple事件"（官方用词—在他们看来，就是那次演唱会上的超大规模A I暴走事件）。本作品堪称声光俱佳的感官盛宴，O V A版中计算机绘图的效果，在此发挥得更加馥郁慑人。菅野洋子出色的配乐丰富多采，魅力丝毫未减。画工一流，设定卓越。

好吧，话题扯远了^-^ 下面就开始介绍这只Ost的歌曲吧！

1.翠玉

爽快的敲击节拍，配上口哨般的管乐，再加上后段爽朗的结他。嗯——一个故事就这样开始了……

2.流浪之心

充满Jazz味道的萨克斯管独奏，把“流浪之心”的意境演绎的淋漓尽至。

3.欢迎到扁鱼号

傲慢的结他在独自地呻吟，给人一种颓废的无奈感，难道这就是“扁鱼号”？

4.一起NEWS吧

将动画中的场景remix后再放出，是很多Ost都惯用的伎俩。但能将播报新闻的版头编成这样，实在不能不佩服编曲者的高深造诣。

5.脉动

等了那么久，终于可以听到Sharon的声音了。站在华丽的舞台上，她到底在想些什么呢？

6.三公分

听着这首歌，就有种“这么近，那么远”的感觉。只是三公分的距离，但却可能要等上数个世纪才能走在一起……



7.声音

听到了吗？Sharon的喃喃细语，述说着一段不可忘记的历史……



8.PU QUA O

久违了的钢琴终于出现了，简单的节奏，简单的旋律，和尾段抽泣般的风琴形成极大的对比。

9.柔美的羽翼

如泉水般“叮咚、叮咚”的声音，使人心旷神怡，难道这就是大战前的宁静？

10.谁也无法比

利用和音效果营造出一股诡异气氛，更显出此张Ost的多样性。

11.恶犬

整张Ost最特别的一首歌曲！整首歌都是充满“美国黑人”感觉的口技表演，而去到尾段却和幽怨的主题音乐相混合，不多说了，一个字——爽！

12.幼年明允

光听名字就知道是一只很古典的曲子，与之前的“恶犬”简直是180°的转变。

13.慧星

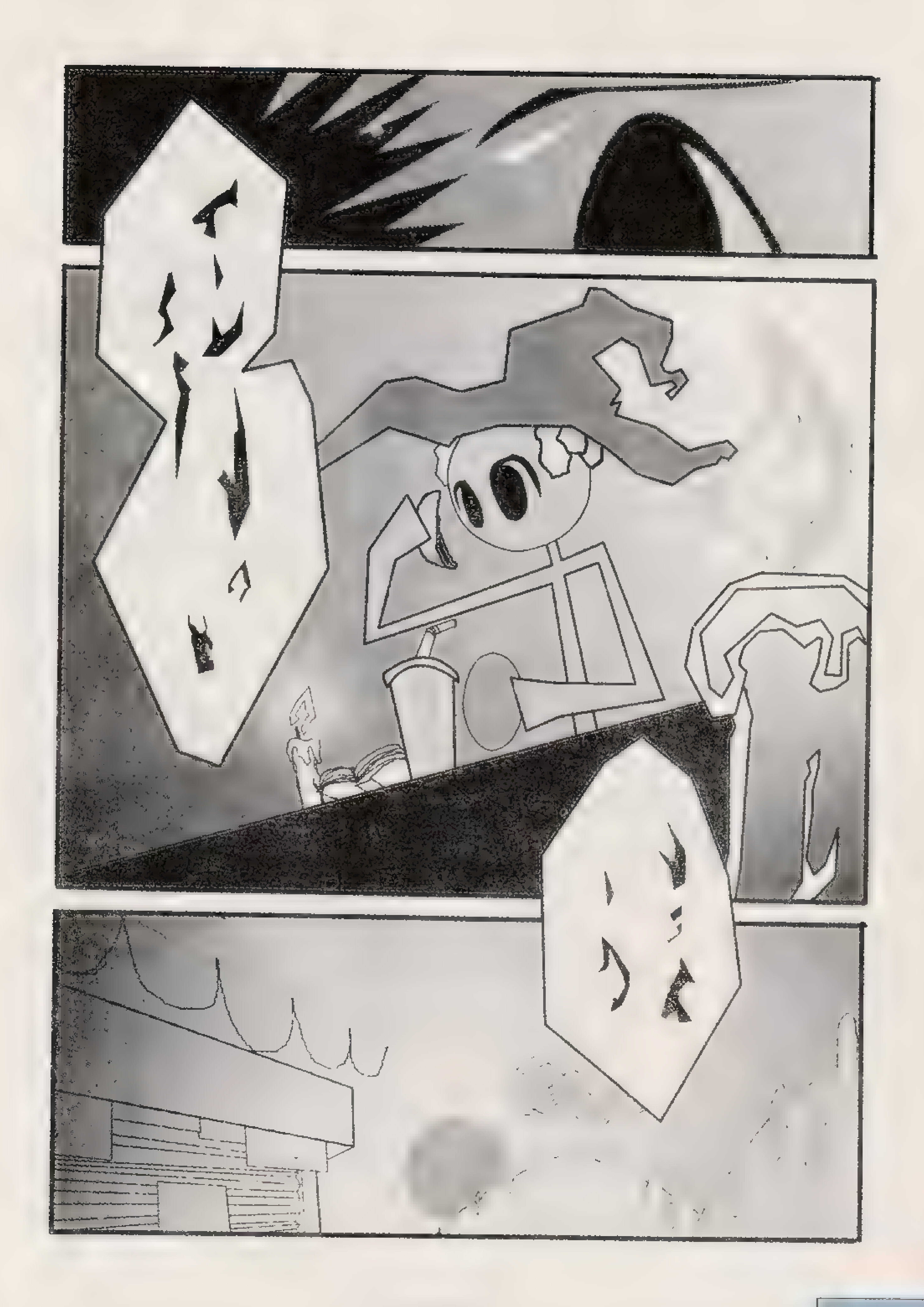
终于到尾声了，继续“幼年明允”的平静一直到完结。

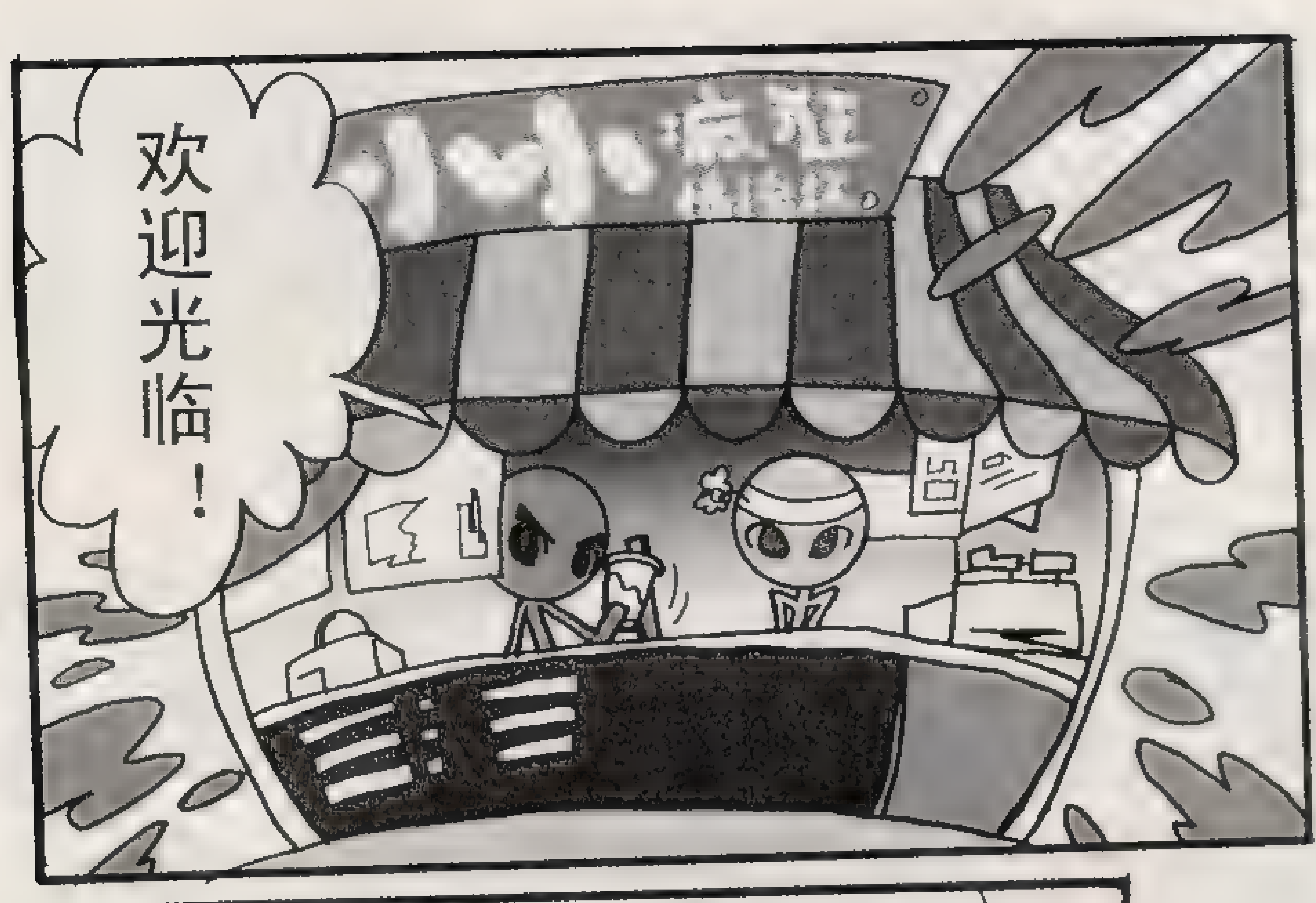
呼，乱弹了一些自己的感受，说的不好的地方请大家多多包涵^-^(艺术嘛的东西～～～所谓各画入各眼嘛)。下期会有一个更大的惊喜送给大家，大家可要多多捧场哦^-^

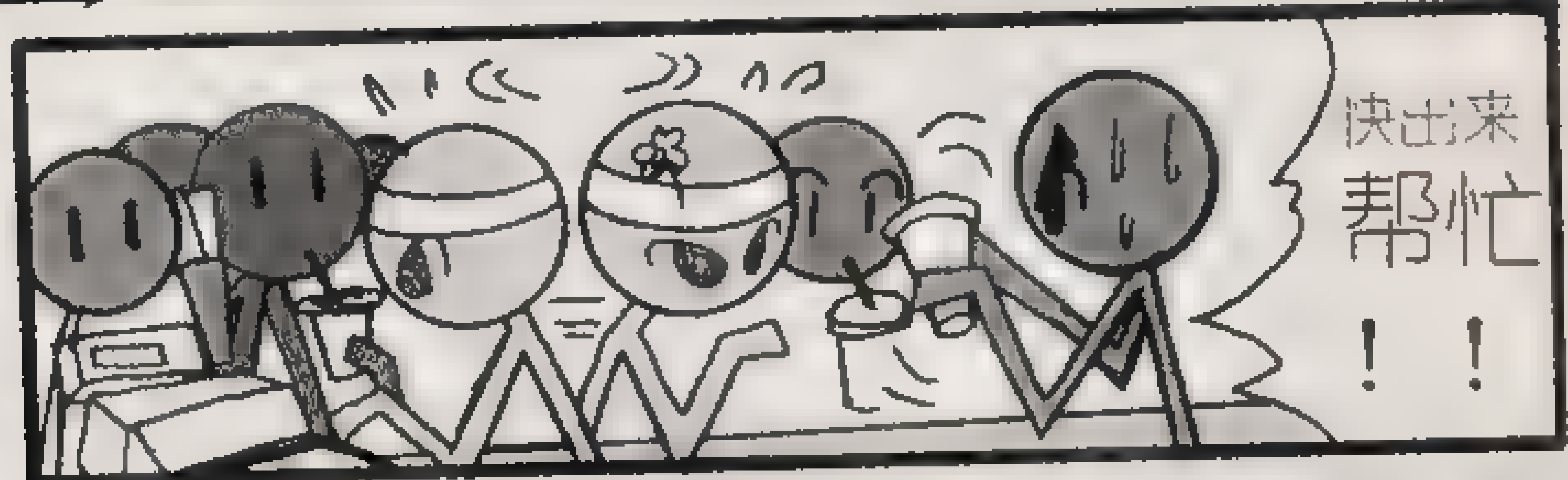
作者：F'

小小最强摇摇杯

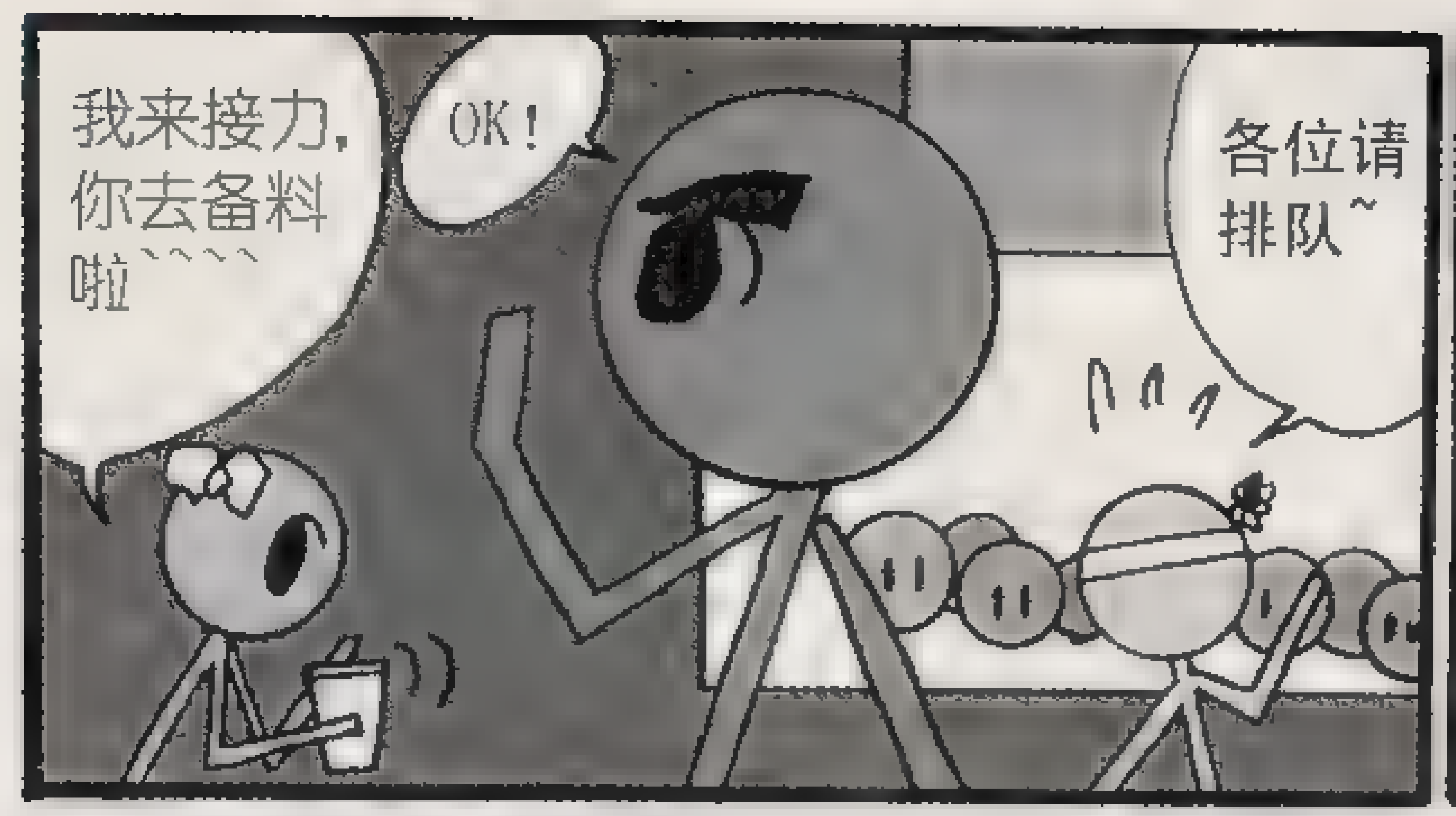




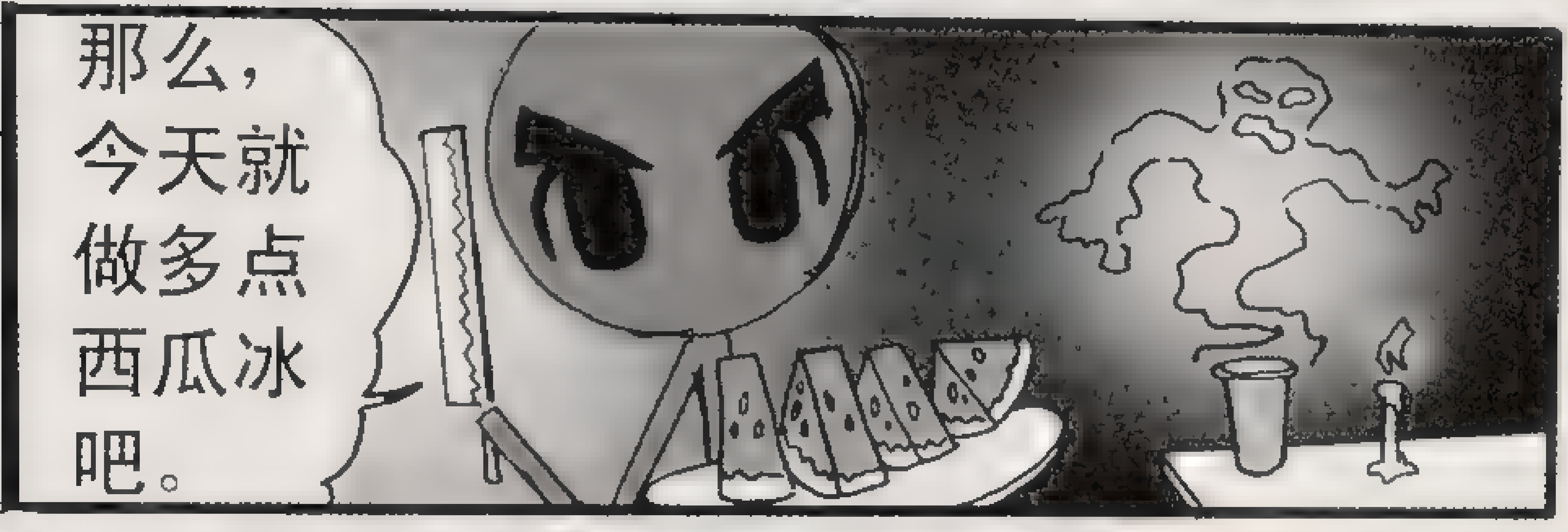

欢迎光临！


快出来
帮忙！！

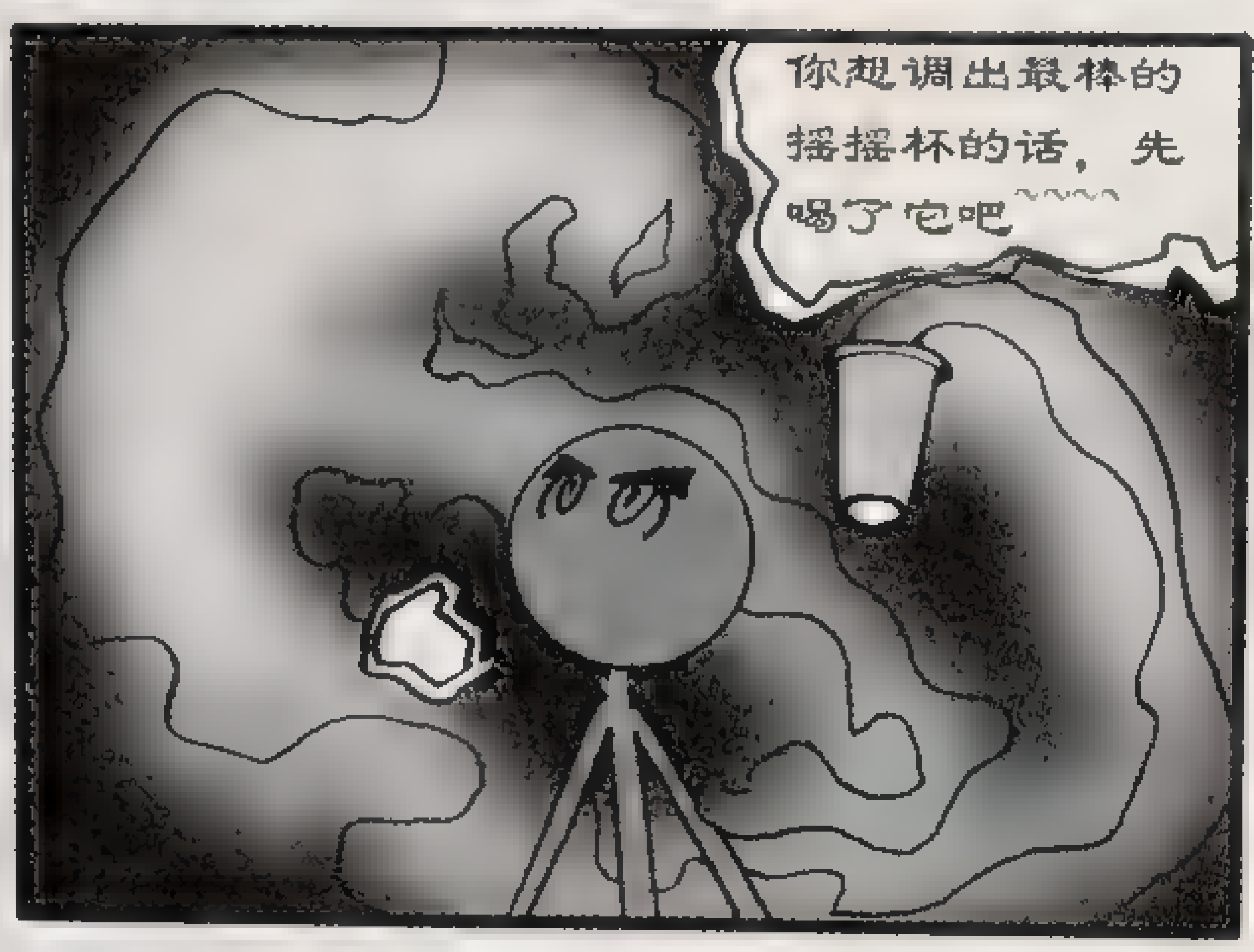

听到了没有？
只差一步就完成的啦~~
我叫你快点！
是~~

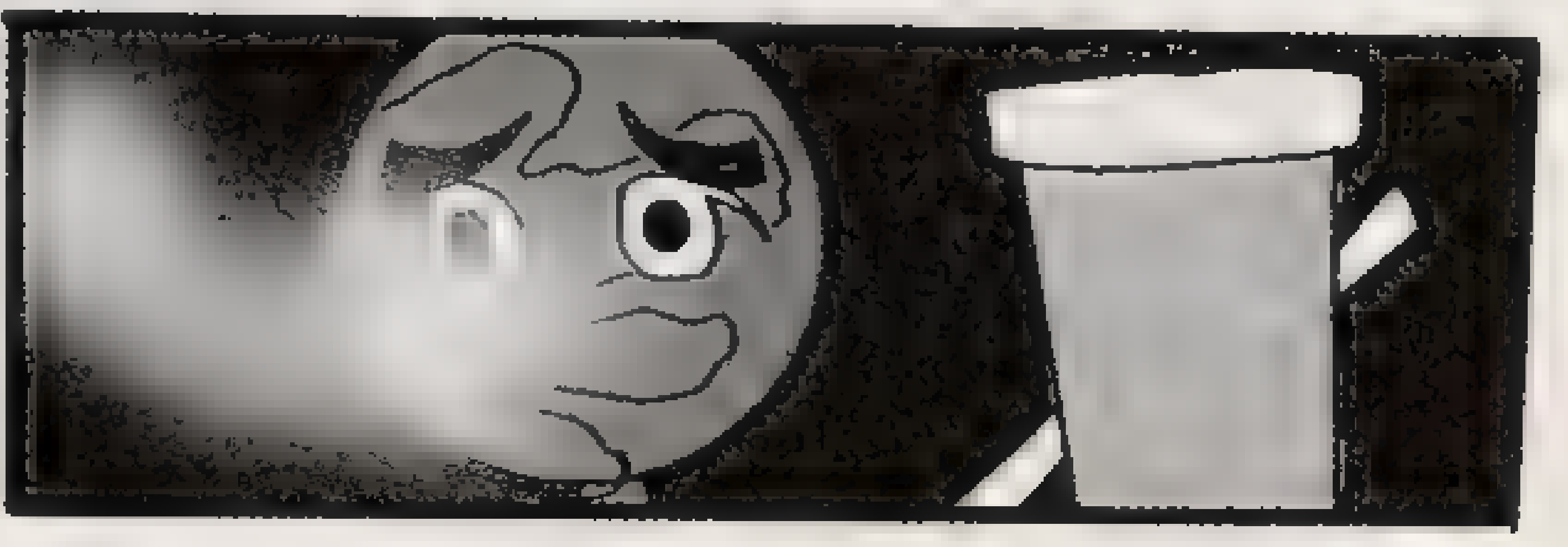

我来接力，你去备料啦ˋˋˋˋ
OK！
各位请排队~


今天天气真热，好多客人呢。

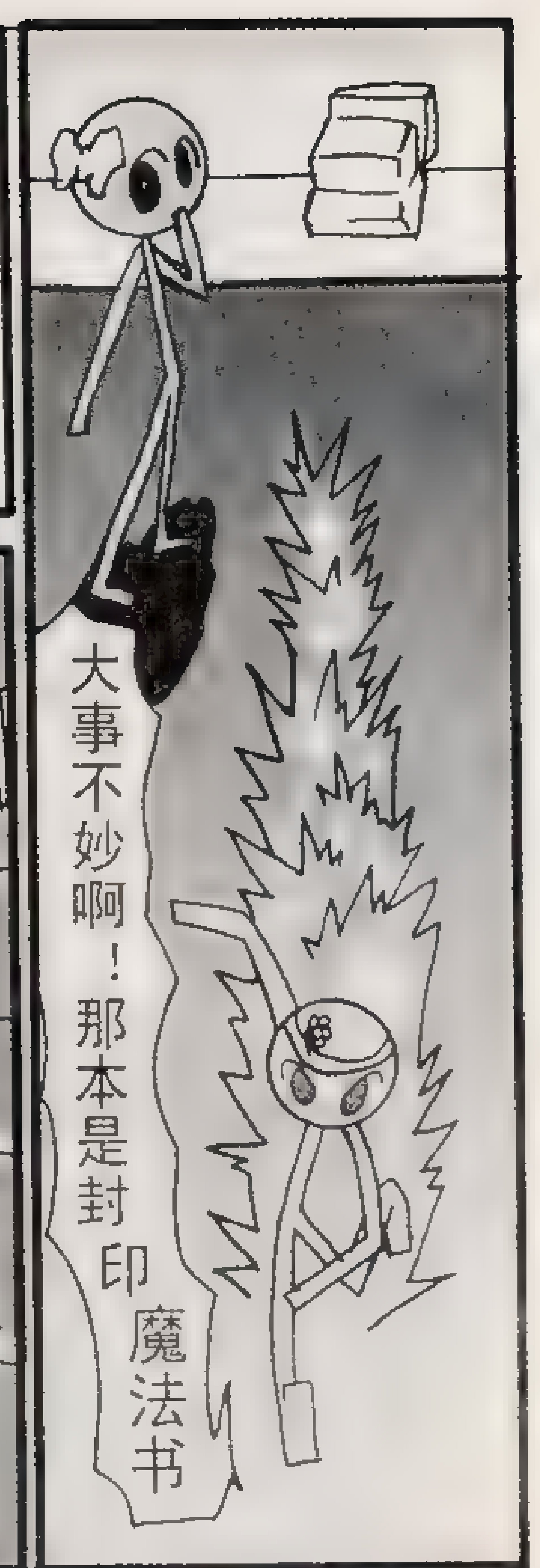

那么，今天就做多点西瓜冰吧。


?

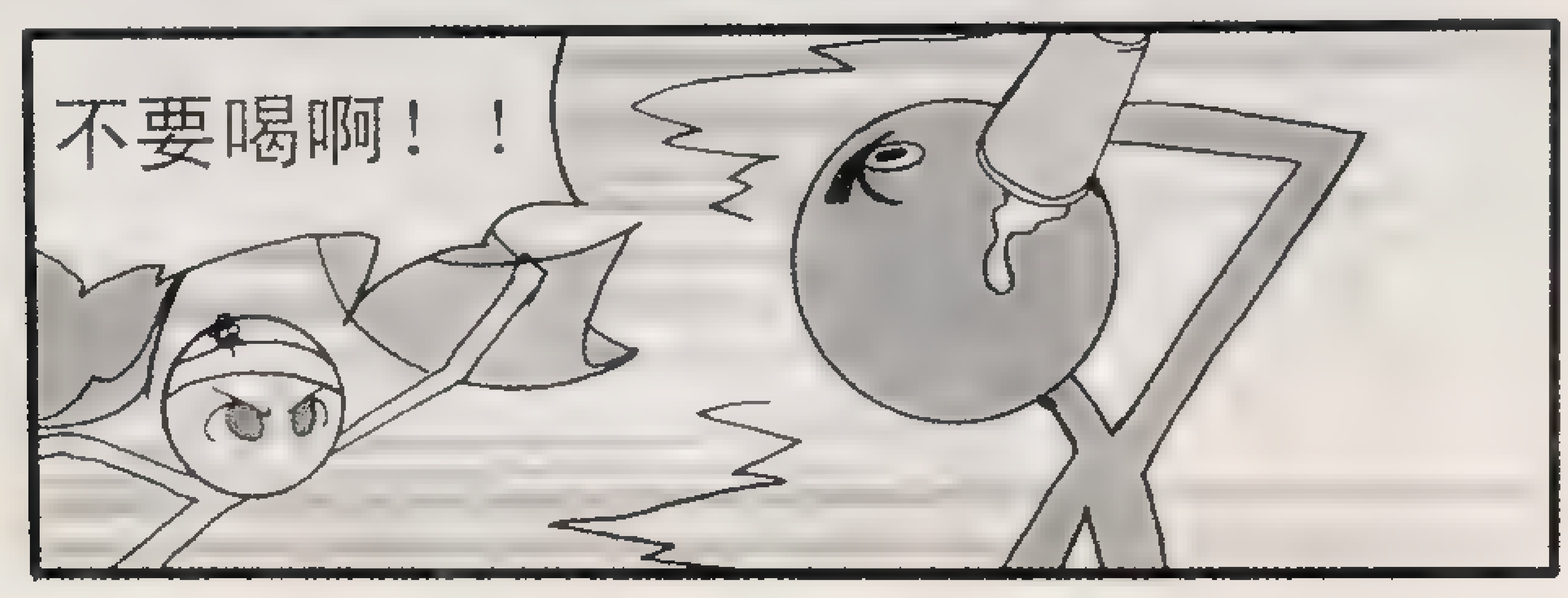

你想调出最棒的摇摇杯的话，先喝了它吧~~~~

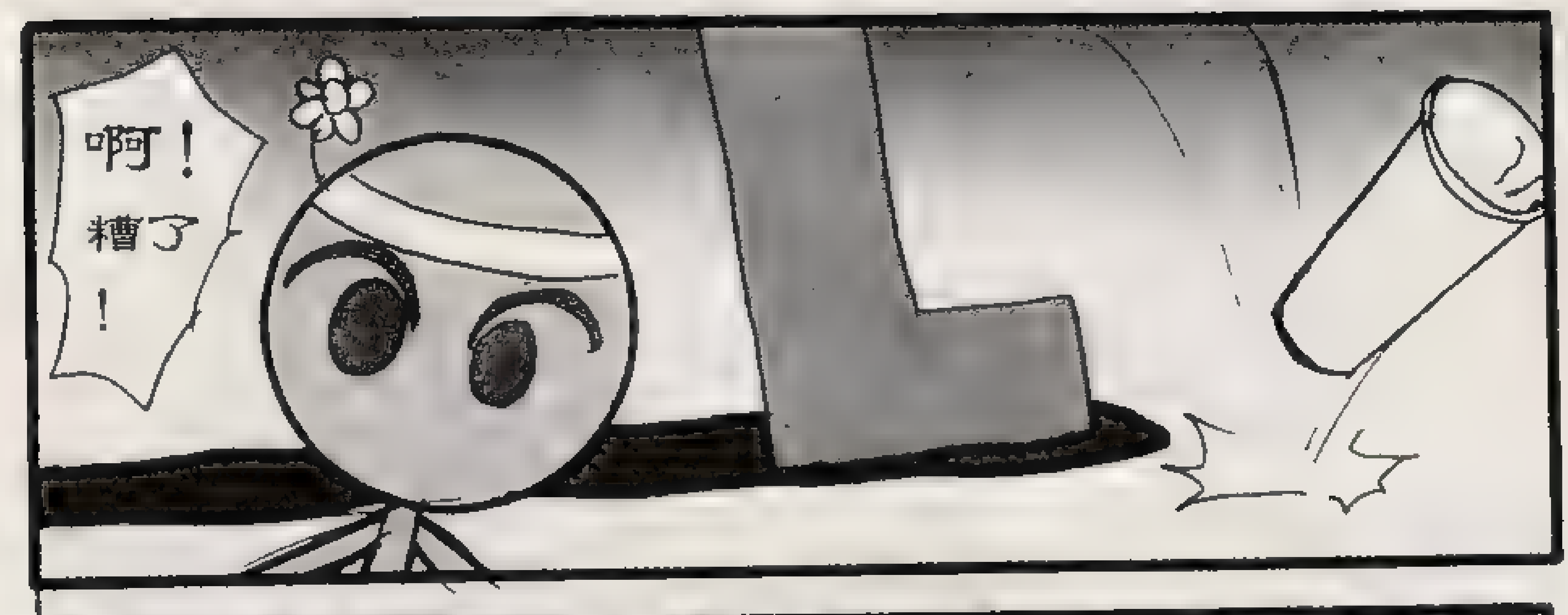



刚才你在里面搞什么？
我在店里的书房找到了本关于调配最强魔法摇摇杯的书``````


大事不妙啊！那本是封印魔法书

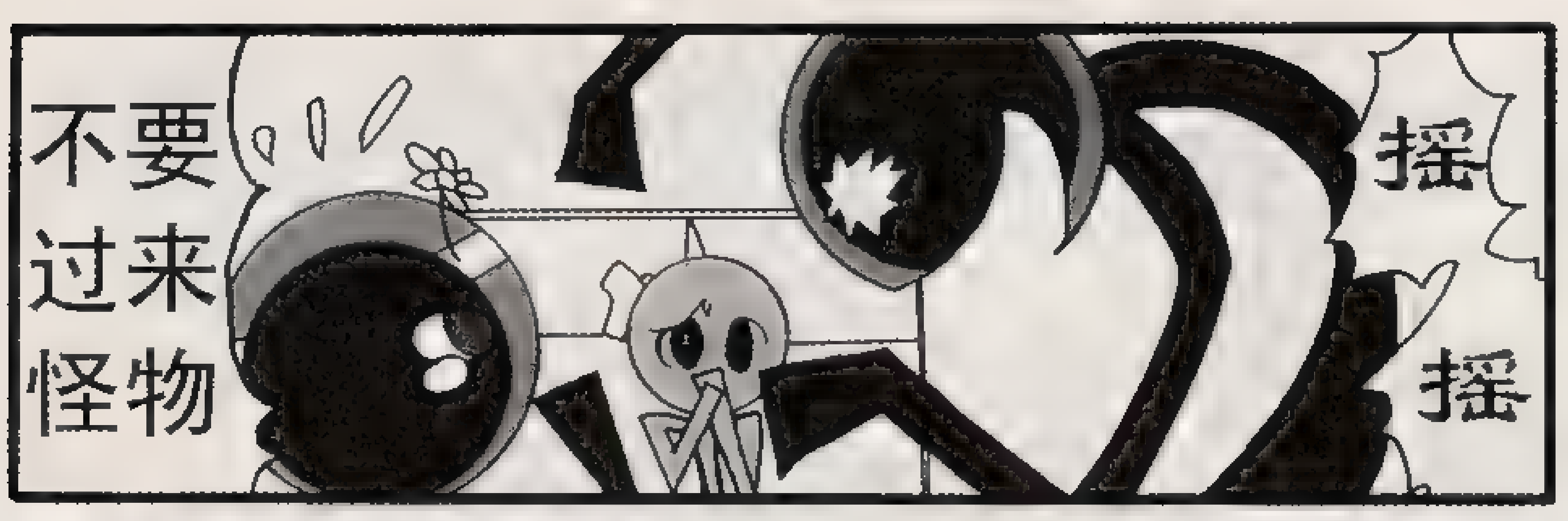

是本很神奇的书，会在暗处发光的哟``
于是我就按配方做``

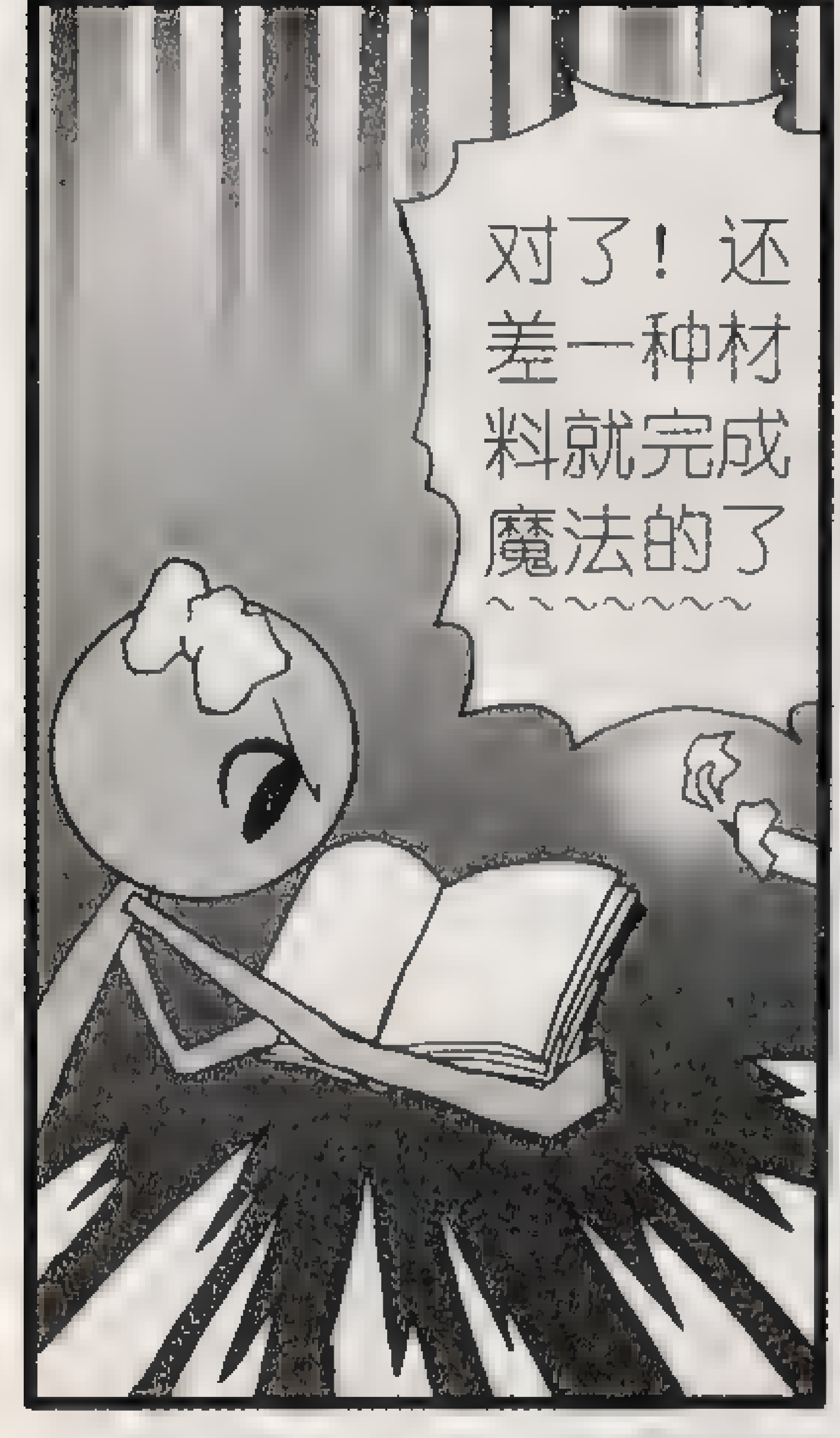

不要喝啊！！


啊！
糟了
！

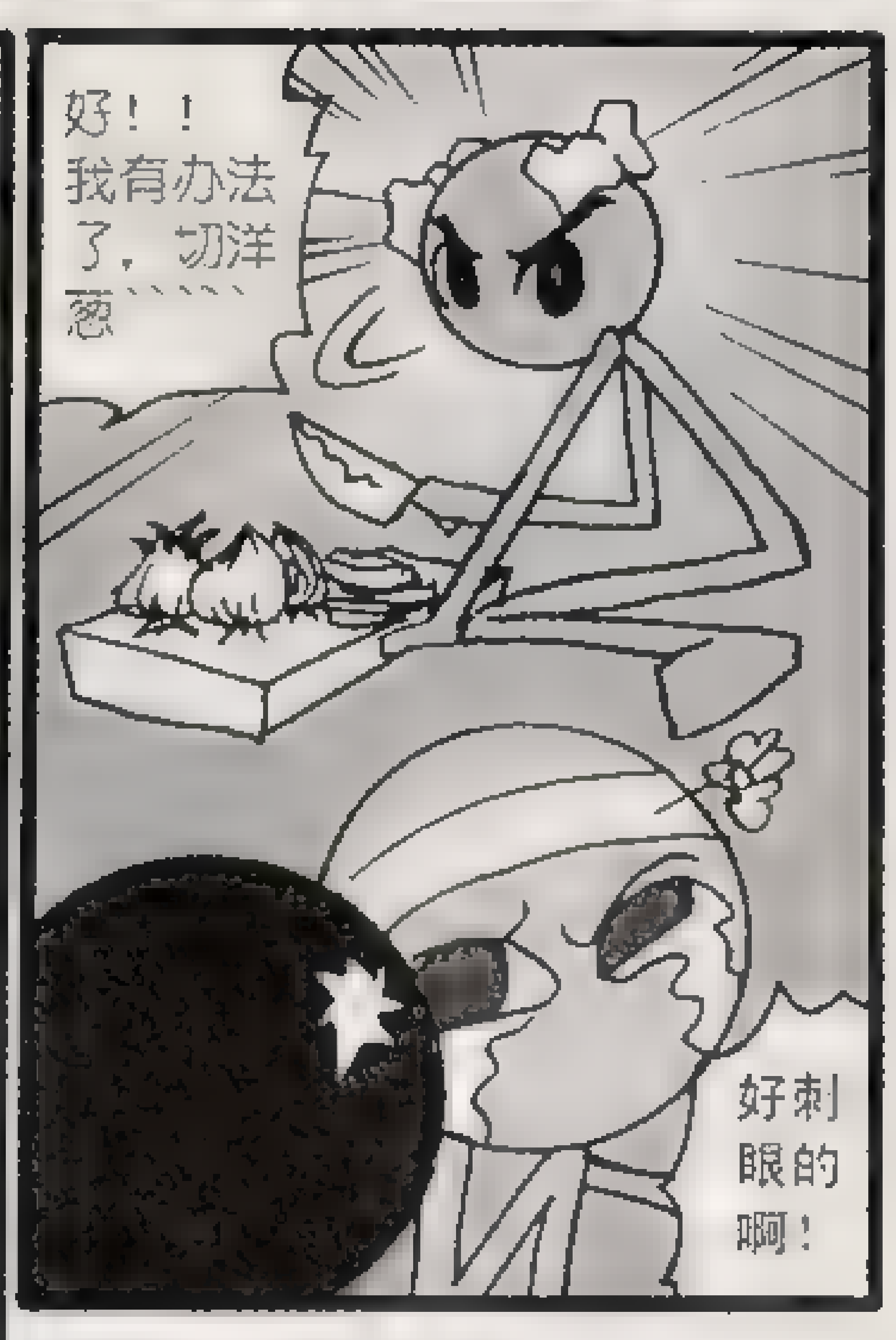

摇
摇
摇
摇
摇
摇
救命！
摇

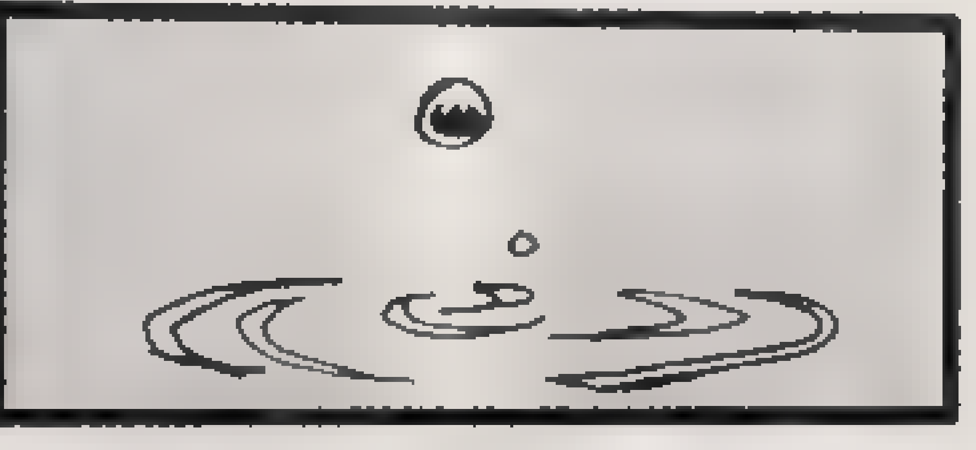

摇
摇
摇
不要！

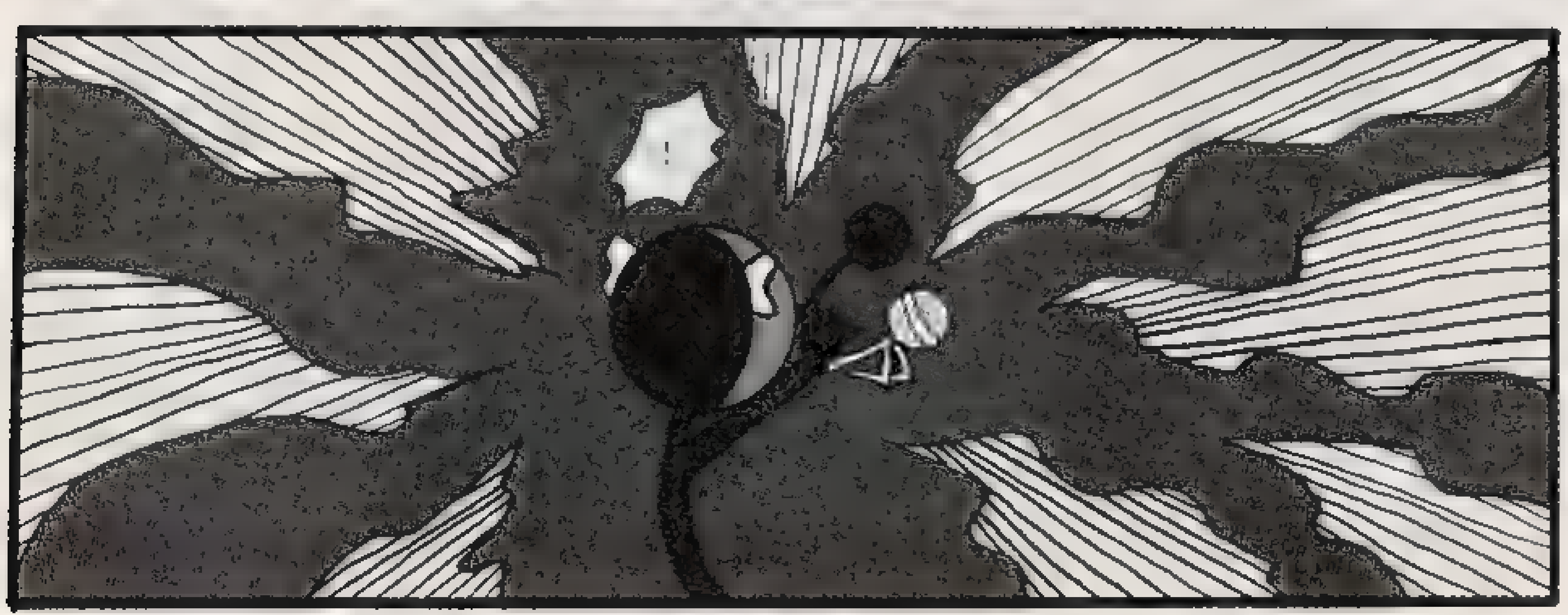

不要过来怪物
摇
摇

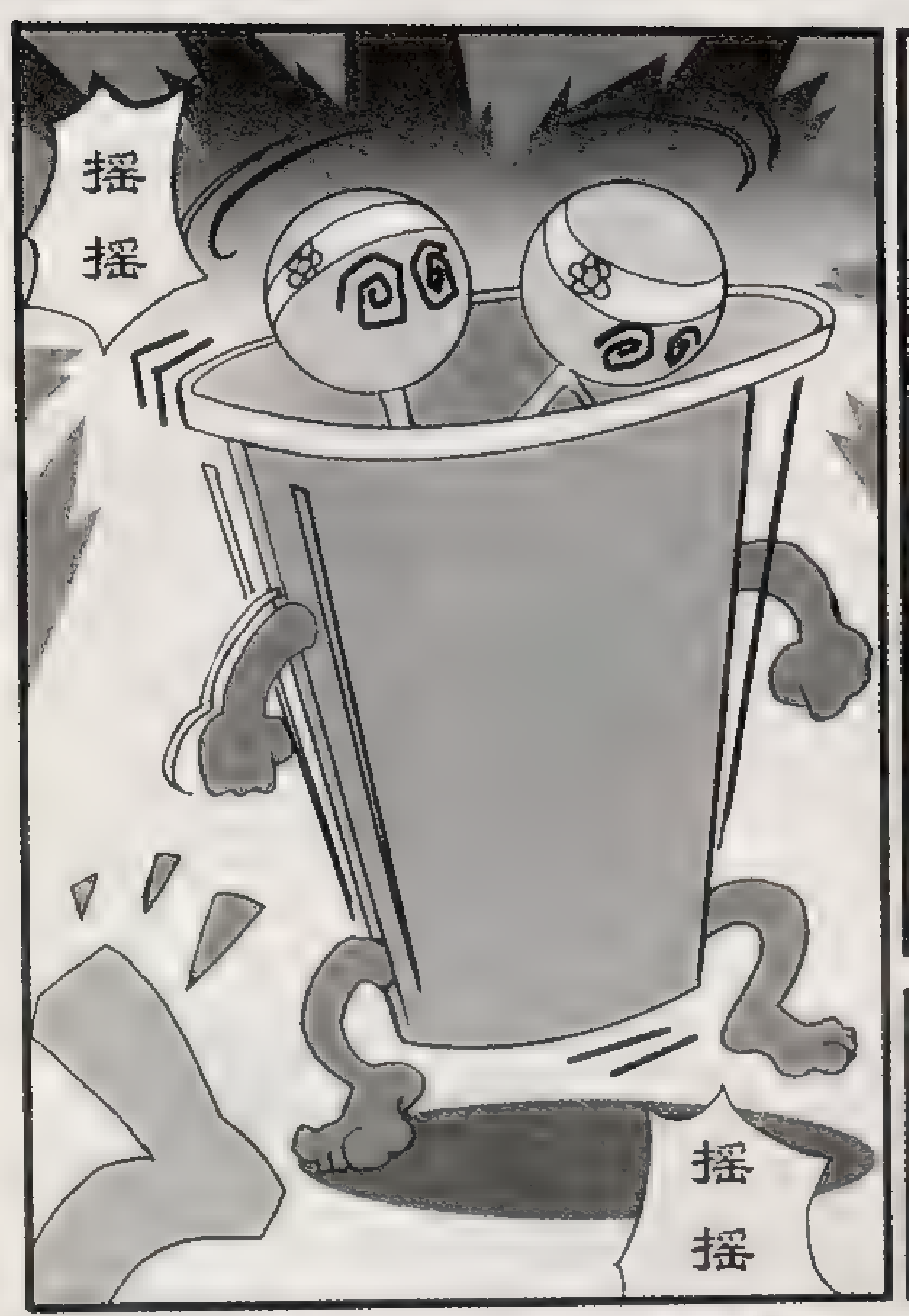

对了！还差一种材料就完成魔法的了~~~~~~~~


竟然是，


好！！我有办法了，切洋葱``````
好刺眼的啊！

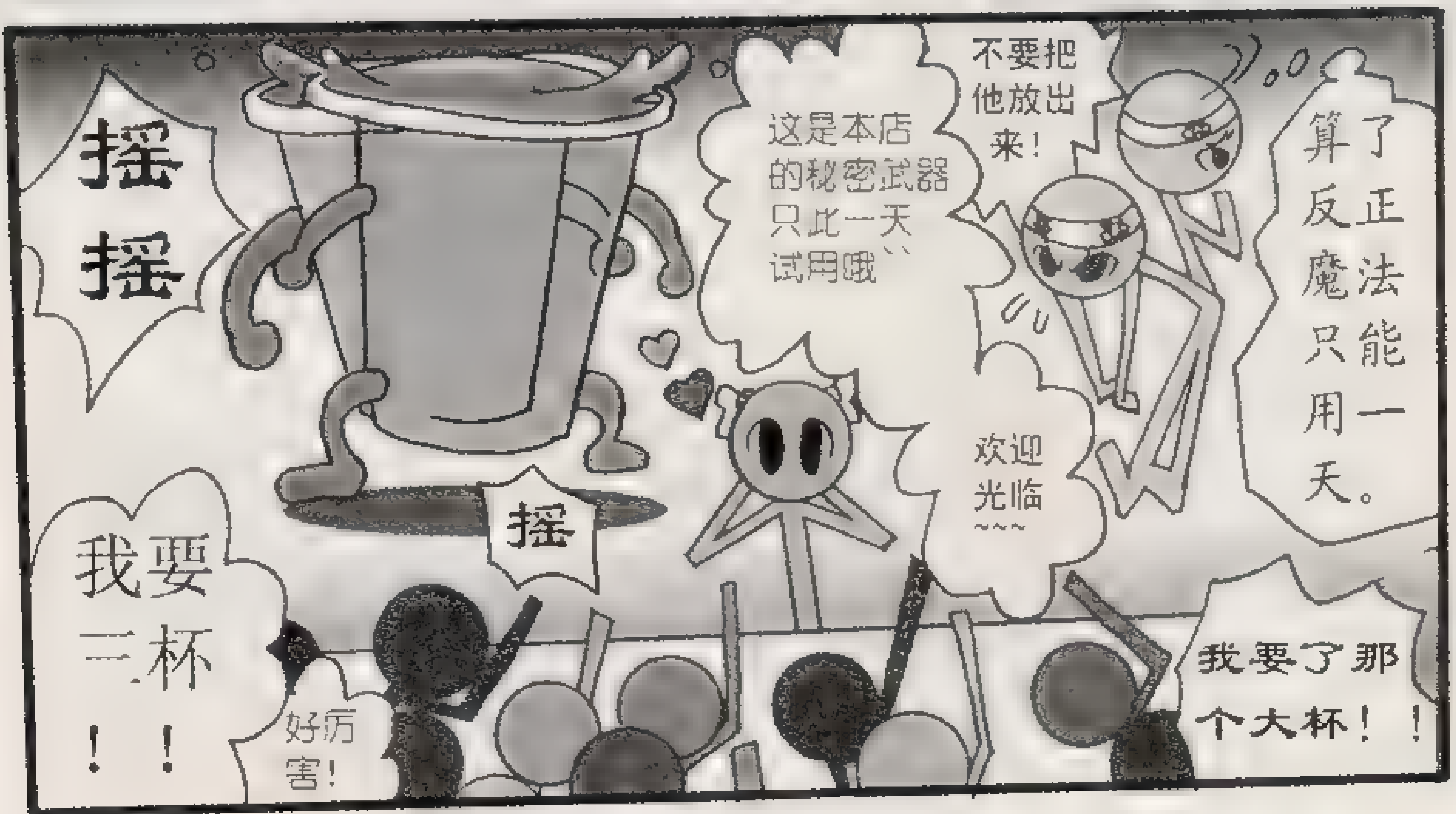



!


摇
摇
摇
摇


原来这就是最强摇摇杯魔法~~~~~~
最后的材料是少女泪~~~~~
这样的话就可以大批量摇材料的确是最强的哦


先停了他，再说吧！


摇
摇
这是本店的秘密武器只此一天、、试用哦
不要把他放出来！
算了反正魔法只能用一天。
欢迎光临~~~
摇
我要二杯！！
好厉害！
我要了那个大杯！！



读：就这样，贵刊已经具备一个成功模拟器杂志的基本条件，尤其在这期的私立模拟学院的文章写的十分棒，不象以前只是对模拟器的设置进行简介.光盘中还放了ETC这个栏目，里面的模拟器电子杂志本人十分喜欢希望多放些类似的电子杂志多多益善.加了几十页，是不是下一期还会有，如果再加一张碟那就更棒了，背后好象有一股凉凉的感觉，不好，马上转移话题.)希望贵刊的增刊是否可以少发行一些，内容放在月刊中，一月一本的月刊本人已经是少吃简用，如果在下去本人实在负担不起.还有贵刊的光盘中的模拟器周边的工具太少，是否可以开辟20MB 左右的空间放一些经常用的周边工具.期望贵刊的杂志办的烘烘火火，有声有色.

= cowboy1=

编：谢谢（Phil 已感动得痛哭流涕）！ ETC 会有所改版——变得更丰富更精彩！至于加多一碟的事……什么，你已经感到背后有一股凉凉的感觉（Wario 的动作可真快啊！）？增刊嘛，我们会做的更加精美，绝对不会辜负大家那十大元！模拟器周边会按栏目内容的需要而加入。

读：众编您们好！首先对贵刊为EMU 迷开辟的一片天地表示崇高的敬意（敬礼，鸣炮OOO....18发）！！！ 我自三年前第一次接触BLEEM之后，便深深的爱上了EMU这东东（你这东东不错嘛），无耐“爱姬”配置不行P2400+VOODOO2+64M，于是不得不忍受EMU所带来的“痛苦”——很多游戏（如IMPACT 上）运行其慢令吾抓狂。但对EMU兴趣却不减，近日从同学处得知有一本关于模拟器的书《ET》后，当晚绝食并凑得 10 元购之，晚于 12 点以后熄灯，由于内容太精彩了，竟不只时间飞逝兮，全然不顾高考之将近。



希望贵刊6月刊再增加些页码，让我再爽看一回，然后安下心去高考。

末，祝贵刊坚持到底，创造销售奇迹。我将永远支持ET，扩大读者群。永远支持你们。

=Darkangel=

编：报告！报告！有18颗不明物体以高速接近编辑部！（隐藏人：看我的——E～T～气～功！）险情已经化解……好，开始回信。我们现在正努力增加一些“低配置”玩家可以玩到的经典游戏（例如SFC、MD和PS上面的游戏）。“ET5”的页码已比“ET4”增加了32页，我们要着手的就是要把这160页的内容做得更实在，更精彩！

读：各位编辑们好~~~

真的很高兴能在ET第5期的senate中看到你们给我的回复，虽然我已在第3期时就发信了（汗~），我看到我的署名是“一个和黑黑的白金的神秘人”，是我忘写名字了吗？也好，以后就叫”神秘人“吧，呵呵~

下面对贵刊第5期的内容做点点评：

首先，页数增加了（怪不到拿在手里的感觉和以前不太一样了），这真是做的很好啊，而且又不加价，ET真是越来越超值了。但是！！！内容却感觉不到有什么新鲜的，难道就为了放上那两篇GBA游戏的攻略吗？如果说《光明之魂》的攻略还可以的话，那《封印之剑》的攻略就是#$%^@*!。我并不想打击你们的信心，但如果没有人指摘的话我怕ET会走上歧路，你们做的《封印之剑》既没支援效果，



也没道具介绍，更别说第14章的隐藏宝物了。最可恨的就是后面打暗黑龙的几章提都不提！相比之下《游戏机》和《电电》这两本杂志要详细的多（人家还是全彩的咧）。看到这里，我想各位应该知道我想说什么了吧，在贵刊人力才力精力还不是很充沛的现在，和那些专业性的游戏杂志比攻略无疑是以卵击石，别告诉我你们写攻略是为了方便读者，网上的攻略都比你们的要详尽！再者，模拟器ЦЦ本来就是为了怀旧经典的游戏而被爱好者开发出来的，也就是说：写点别的杂志上找不到或者很久以前的攻略应该是贵刊推广的，象贵刊前几期的《光明力量》，《梦幻模拟战》，《恶魔城》的攻略就很不错啊。而且等到你们的系之谱里准备放上《机战》系列的时候，WS上的机战三部曲的攻略就一定要做。别做其他的！（WHY？就是因为其他机战系列网上漫天飞）如果觉的做起来费力的话可以参考一下日本的机战网，超详细的哦。翻译过来就直接放在杂志上吧，别跟小日本打招呼了，谁叫他们那么坏：）

PS:说了贵刊那么多坏话真不好意思，贵刊不放在senate的话也没关系，用EMAIL联系我吧，让我听听你们的回音。对了今期的编辑部四格漫画很有意思哦。

最后希望贵刊能健康茁壮的成长！！！！！！！

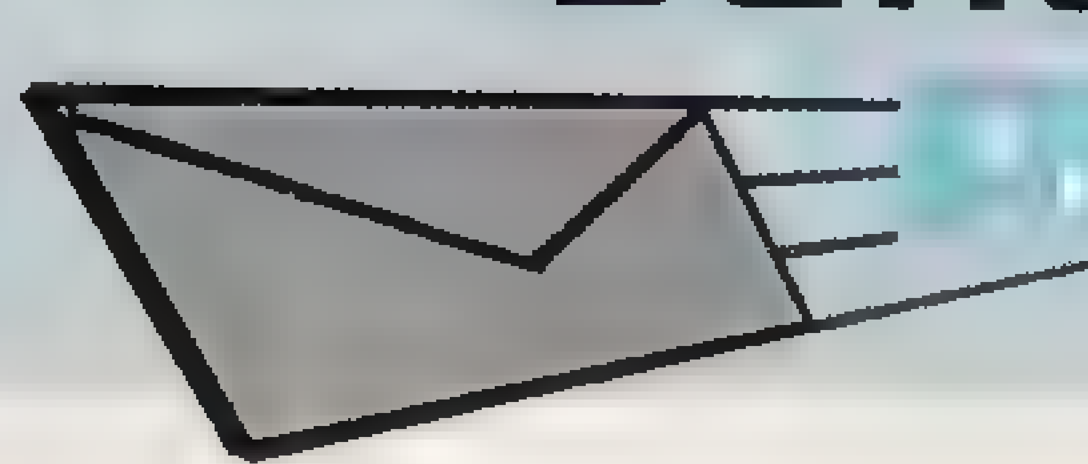
ET万岁~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

：对不起啦！我们会认真检讨攻略质量的问题。对于所有关于杂志的批评，我们都会认真对待，并将错误一一改正。很多谢你提的宝贵意见，谢谢！！！

读：你好！小编在那里在干什么呀！

我想知道你们那里还有以前的杂志吗！

参议院 senate



我是一个模拟器爱好者！希望的到更多这方面的知识呀！

我想知道你杂志每月什么时间出呀！

希望快点回信呀！！??

=lichangjian=

：你好！我们正在做ET7！以前的杂志我们这里已经没有剩货啦！我们的杂志在每月二十号左右出版！

读：模拟时代的编辑：

你好！

感谢你们的杂志给广大模拟器爱好者带来的乐趣。这里我有一些问题想问你们，

我已经购买了2002-2，2002-3，2002-4，共三期的杂志，我想知道封面上的圆圈中的数字是不是发行的总共期数，若是那么哪里还能够买到第一期的杂志，

你们哪里还有没有。

=pernick=

：“封面上的圆圈中的数字”是表示那本杂志是“哪一年的第几期”。至于第一期的杂志，Sorry，我们手上已经没有剩货了。但听说有些电脑城好会出现那一两本“传说中的第一期”。



常见问题解答

Q：怎样制作自己的“Final Burn”略缩图？

A：首先，把想要的图片截取好，之后将它设置成尺寸大小为“160 X 120”的格式为PNG的图片。这个步骤可由Photo Shop来完成（Acd See也可以，但效果不够Photo Shop来的好）。然后就是最重要的一步了，就是图片的名字要和rom的名字相对应。完成以上步骤后，将图片放入模拟器的“previews”目录就大功告成了。

Q：现在有什么软件能将AVI、RM、MOV格式的文件放到GBA上看呢，就像上期放出的《黑客帝国》那样！

A：将影片格式的文件转化为GBA的可执行文件，到现在还没有现成的工具出现。而上期放出的《黑客帝国》，是由一些外国“高手”用一些我们还未能掌握的技术来完成的。但现在却有把MP3放到GBA上听的工具，具体可参考我们的第5期杂志。

Q：怎样在kawaks下使用nebula的bld文件产生半透明效果？

A：使用最新版的kawaks，将BLD文件放到BLEND文件夹中。打开Video模式下的ENABLE TRANSPARENCIES。要注意的是，文件名要与rom名相对应。

Q：用Nebula模拟《西游记》时，为什么游戏的显示都不完整？好像缺少的右边的一些图像。出绝招时的名称都不能完全显示。

A：在“视频”选项里，把“全屏”和“窗口”里的“Image enhancement”都设置为第一项“Hardware Blit (Works on 32bpp)”这样就可以正常远行了。

常见问题解答



Q：Winkawaks 支持《降龙》的模拟吗？

A：官方版的 Winkawaks 是不支持《降龙》的，但如果想用Winkawaks玩《降龙》的话，可以到网上下载能支持《降龙》的Hack版 WinKawaks。效果是很不错的呢~~~

Q：请问Amiga CD-32 ISO是用什么模拟器来模拟呢？

A：用一个叫Amiga 32的模拟器。

Q：KOF也能hack出个"降龙"版来吗？

A：所谓降龙，只是在街霸的基础上，修改程序部分而得到的，所以从原理上来说，所有游戏都可以hack，包括扫雷(^_^)！。但是KOF已经把MVS的机能利用得差不多了，不太可能像降龙那样，充分利用CPS1未发挥的机能，做到非常夸张的效果，因为每一个"波"，都要占用系统资源的。

Q：西游记显示的时候，怎么画面右边少了一些，怎么办？

A：把"视频"选项里的，"全屏"和"窗口"里的"Image enhancement"都设置为"Hardware Blit (Works on 32bpp)"这样就正常了！同时Windows的显示设置也要换为32位色。这样即正常了。

Q：什么时候能玩上街机版的"拳皇对街霸"？虽然PS版的也很不错了，但是还是想玩街机版呀！

A：街机的《Capcom VS Snk》采用了与DC互换的Naomi机板，而现在还完全没有可以运行商业游戏的Naomi或DC模拟器，所以...等吧~！



众议院

众说纷纭

隐藏人





战国之刃



比较喜欢的横版射击游戏，人设非常有性格，我可以通二周目哦～！相比之下，我比较喜欢彩京的武装飞鸟和战国系列，1945系列却只是一般热衷，我是另类？！

告诉大家一个好消息，由ET提供的战国之刃机板已经交到白河愁的手上了，相信他能用较短的时间把rom文件dump出来，但是光有rom还不够，需要等模拟器的支持，看来大家还是耐心的等待吧：）

虽是“不完美”的版本，但也让我们看到光明的曙光。等待，也许是我们现在最应该做的事情。在等待的时候，我们也不妨为那些无私奉献的dumper摇旗呐喊一下——“加油！！！



rockman zero

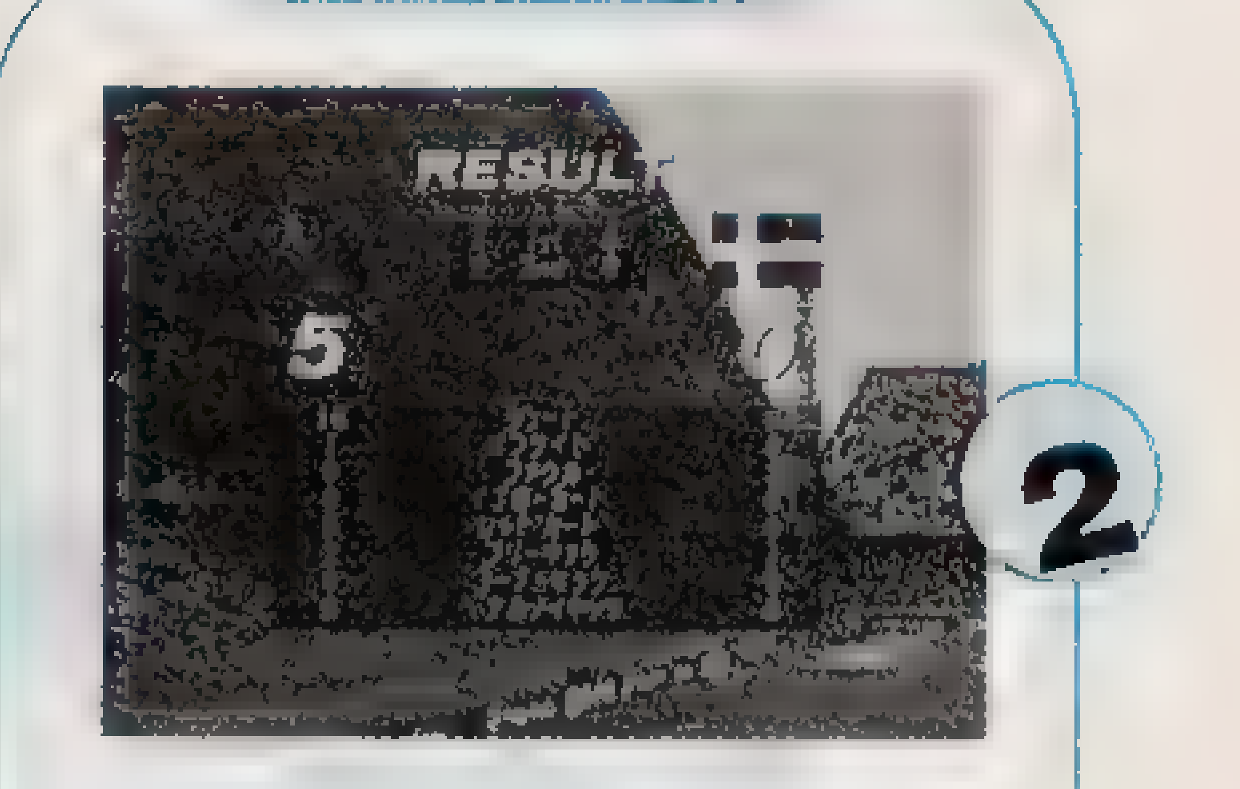


很让人激动的作品，一直对洛克人系列并不大感冒，但是因为此作，对整个系列有了改观，恰如PS版的恶魔城也让我改变了对那个系列的感觉，可能有些偏激，各位看过就算了！：P

等了这么多年就是等今天！被rockman遮住锋芒的zero终于有了出头日并首次作为主角登场。zero的表现没有令fans们失望，本作的成功为以后的zero系列做了很好的铺垫。

不断的推出新作，换个相差无多的故事，换个另外一个主角。难道这就是所谓的商业运作？

we2002



让世人疯狂的实况系列，凭借着模拟器的威力，模拟上比原PS主机拥有更快的速度和更好的画面，为了迎接世界杯，必须一遍一遍的投入到WE中~！^_^

konami还真会替玩家着想，在推出了ps2作品实况6的同时还推出了ps版的实况2002，可见konami深明赚钱之道，继续坚持它的“跨平台政策”。2002可以说是WE6的ps版，除了画面以外和WE6没有区别。

与WE6相比，2002就难免给人一种“鸡肋”的感觉。但无论如何，在PS2还没普及的今天，能让我们玩上WE系列的最新作那就已经很不错了。

特训 gba

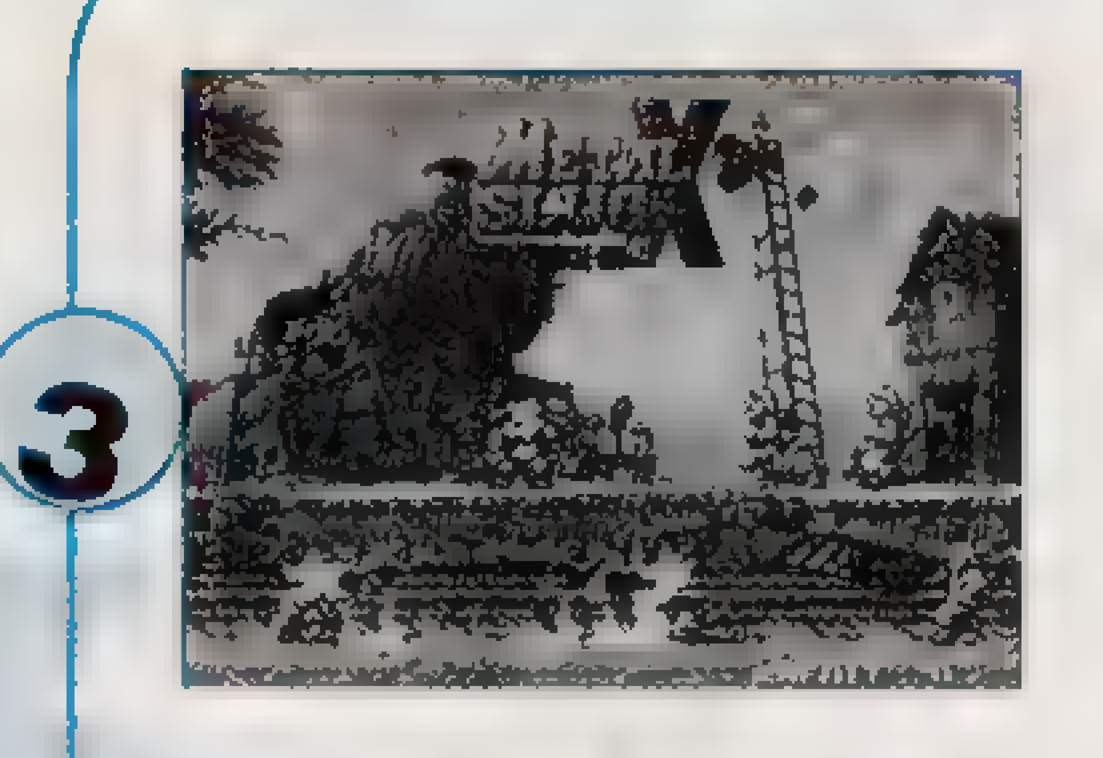


真的可以玩，而且还挺好玩，所以说，游戏并不在于大容量和华丽的阵容，这么好玩的GBA小游戏，我猜会不会被D版商制作成卡带呢？嗯～～有可能～！

哈哈，不说大家可能还不知道吧。制作这“特训gba”还是我出的注意呢，想不道宾宾还真把它给实现了，一个字——强！现在不用上PC，也能尝尝“特训”给大家的无限遢力了！

很好的设计概念，将在前段时间风靡各大游戏杂志编辑部的桌面小作品移植到GBA。非常符合手提机休闲娱乐的特点。在公园里，在地铁中，玩着与众人不同的原创游戏，感觉是很cool的哦～～～

msx“胖子”版



一向对Hack的ROM兴趣不大（降龙除外），但是在上手后，突然对这个改版合金弹头很有好感，原因是玩法和原版本非常不一样，但是又没有其他Hack游戏那么夸张，很平衡，因为“胖子”的设定还是SNK的呀。

本来一向都对修改了的游戏不大感兴趣，因为觉得游戏还是“原汁原味”的好。但玩过这只“胖子”版的MSX后，又有了另一个想法——如果有创意，修改后的游戏也会好好玩:)

修改游戏最重要的是什么？创意——这是“修改游戏”的灵魂。对这MSX的“胖子”版，我只有二字可说——“好玩！”

近期的 ss 模拟器



3

让人抓狂，却一直没有进入实用的 SS 模拟器，从抓图来看，一直都保持了高水准，也就是说模拟度已经比较高了，估计只是速度的问题，难道作者在等摩尔定律起作用，等到我们的 PC 达到一定速度，才发布他的模拟器！

SS 是我最爱的机种之一。这段时间，SS 的模拟有了长足的进步。虽然对机器的要求很高，但出来的效果已经很不错了，还是那句话："让我们继续期待吧！"

SS 上的大作虽在以前都玩遍了，但 SEGA 就是给人一种奇特的魔力，就是玩会上瘾的。隔久了没玩，就想拿出来从玩一遍。所以在模拟器上出现 SS 的身影对笔者来说是一个很好的消息（虽然成熟度还很低）。

ET 的网站开通



3

本人没出什么力气，全是漫步老兄的杰作，当然，网上安了家，就能更好的跟大家交流了，如果老编批准，我搞些有趣的东东上去，让大家下载，所以还没有在 ET 网站注册的读者，速度要快了～！：）

经过一番努力，我们的网站终于开通啦！在这里要好好多谢网络部同事连日来的努力——"大家辛苦啦！"在往后的日子日，还要靠诸位的多多关照啊～～～

网站正式开通，虽然还会有不成熟，还会有不少令大家不满意的地方，但我们还是知道大家能和当初支持 ET 一样，支持我们的网站的！上面还有很多惊喜带给大家哦～～～

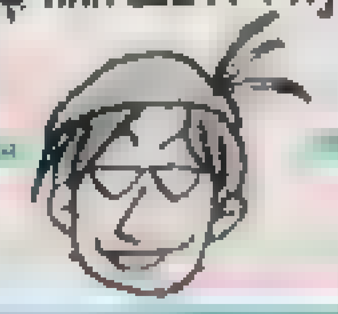
编者

千呼万唤的ET网站终于出来了，为了能搭建这个交流的平台，编辑们可谓历尽艰辛，无论如何，东西总算出来了，不知道大家对网站会有什么意见呢？ET的全体同仁在网上恭候大家的光临：）

by wario

突然的雨，令失序的都市变得无助。雨，越下越大。都市回归寂静。喜欢一个人雨中漫步，感受雨点打在身上的感觉；喜欢淋雨后的一杯热咖啡，感受冰冷的身体被温暖的感觉。喜欢淋雨的我，等待着…………等待着煮咖啡的你。

by 原石



这期有趣的事特别多，模拟界的、编辑部的、朋友的；这期出去外面吃饭也特别多，编辑部的大餐、家庭大餐，吃的我肚满肠肥，看来要去做一下运动了。可附近的学校球场不让外人进去，看来要PHIL牺牲一下色相结识一下里面的MM了，好让我们可以随时进去打球，嘿嘿……PHIL，靠你啦。

by寒羽

话说编辑部的某位，发起大家一起去参加某网友聚会，并曰“MM如云”，众莫不趋之若嗜。

于是，齐以“杂志人”的身份参加party。怎料中（意料中），美眉不见，壮男若干

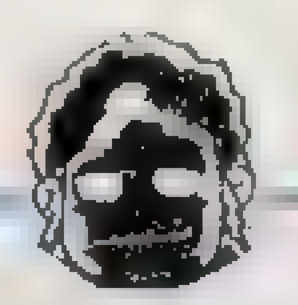
……

某日后，某编以不怕死的精神，积极准备与另一网友MM的“初次亲密接触”，并以概率分析，受到双重打击的可能极小（991不算），还表示不喝到MM亲手煲的汤，誓不罢休，遂昂首挺胸出发

……

欲知后事如何，自己想像去吧～！

by隐藏



The mighty desert is burning for the love of a bladeof grass who shakes her head and laughs and flies away.

by Phil

小道消息

五一长假结束了，是不是觉得有些不习惯，不过等各位拿到新的一期模拟时代的时候世界杯都已经开踢了，谁知道中国队会有何表现呢，反正笔者是不抱太大希望。

这个月最为惊爆的一件事就要数笔者的亲眼所见了，笔者的同学在用 MAME 0.59 读入新支持的 1945II 的时候，只见一阵清烟，一块 P Ⅲ 800 就这么报废的，搞得笔者也不敢玩了，万一有个什么意外偶可承受不起，结果等到了 0.60 的时候才鼓足勇气试了一把，还好没什么意外，要不就惨了。



谈到 MAME，这个月还真是热闹，先是先前被称作没有什么大作的 0.60 版推出，结果又重演的比 0.58 版推出时还要严重的失误，不光存在更为严重的 BUG，而且带有病毒，这个可以被称作史无前例的，随后而来的就是模拟界著名的 MAME 的综合症，N 多的改版一下子的冒了出来，这里最搞笑的就是，小日本竟然搞出了改版的改版，真是太强了，由此可见开发源代码的强大之处，说到这就要提提这个中外合作的 MAME32 Plus!，这个由多国部队所制作的多语言版本可以说是改版里最强了，国内像楚江老头这样仔细写更新列表的人也不多，毕竟这也是国际接轨。同样这次 MAME32 的发布还是以分家的形式进行的，真不知道哪个才算正宗。随着 0.60 的发布，中国有逢整庆祝的规矩，老外也不例外，已经两年多没更新的 MAME 的 FAQ 也终于更新到了 v6.0，不知道是不是为了保持跟模拟器的一致，好像从没发表过 v5.0，是从 4.0 直接就跳了上来，在看 FAQ 的时候发现他的多语言版很有意思，多语言在现在并不奇怪，可是在所有的版本里，希伯来语的版本非常显眼，虽说

小道消息，不可尽信！

小道消息 RUMOR MILL

无责任神探 Dadunu

以色列人玩模拟器并没什么，再说人家也不是什么穷国家，但是以色列留给我们的印象就是整天打来打去，没想到还有这爱好，老外的FAQ是出了名的搞笑，比如这次的一个问题问到为什么双击mame.exe一个dos窗口一闪而过…。在人们拿到0.60后发现并没有支持那几个先前所说的大家伙，然后就有些大嘴巴出来散布谣言，结果许多人都对这个产生了怀疑，据现在推测，计划应该正在进行，只是先前都传说0.60要支持而已，就像aarongiles说的mame的工作就像核分裂，不断地激发他的灵感，所以各位还是耐心等等吧，那些少之又少的MAME Fullset lamer又可以稳坐泰山了。

现在国内比较受期待的就要数PGM的三国战记了，然而Billy Jr似乎是因为2K1的事伤透了心，而且也认为自己的劳动成果被无情的剥削了，在主页上发了一大堆牢骚之后，决定完全停止PGM模拟的计划，他准备过个正常人的生活，要好好做个玩家，而且也很少更新了，看来真的是"生活"去了。的确，自己的劳动成果被别人拿走，感觉是不太好，哪位应该送Billy Jr本杂志，没准会回心转意的，反正是经过这些事之后三国战记似乎又离我们远去了，国内的一些玩家生动的比喻到，为了2K1牺牲了三国战记值得吗？想要玩三国战记的玩家还是去机厅吧，要不就只能等Billy Jr什么时候玩够了，心情好些再说了。随着Billy Jr的冷静，Mr. Lee更是见不到人影，至少我们没见到MS4，期间又传出MS4要在PS上推出的消息，还跑出过个骗子，骗了不少想玩游戏的人，反正Billy Jr的事情是种种因素导致的。毕竟，要来的就始终会来。



小道消息，不可尽信！



各位可能都知道GBA的机能强大，在上面可以模拟许多别的机种，但是街机上的GBA模拟器不知道各位是否听说过，计划的真实性应该很高，真不知道在街机上玩GBA是个什么感觉。

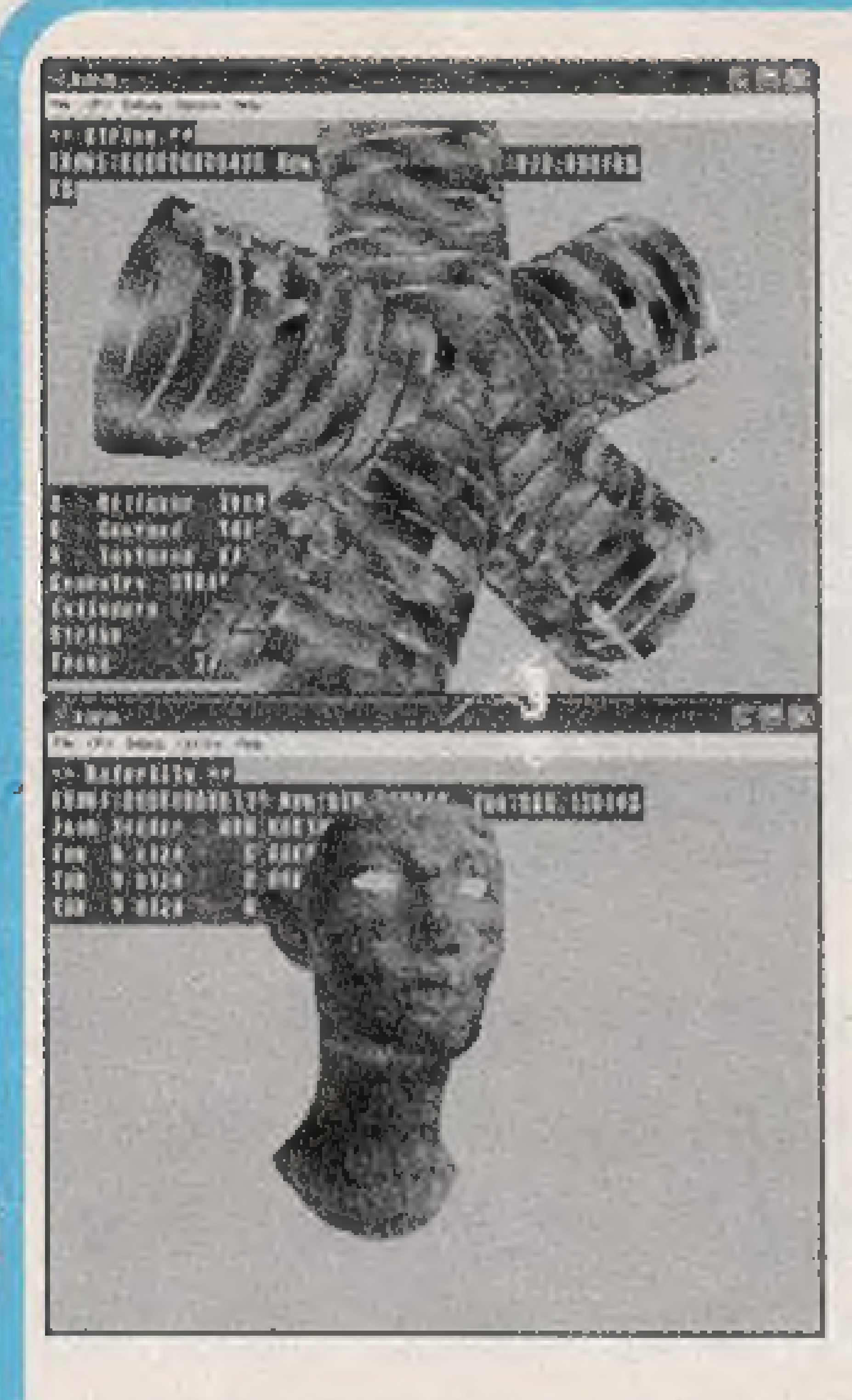
要问现在最流行什么，那无疑就是口水战，看看现在的世界，什么总统大选，外交局势，模拟界也是无一例外，而且口水量更是大得惊人，从国内看，从上次的2K1的ROM的事就开始吵，最后也还是不了了之，本来这是个不错的结局，大家的相安无事，结果又因为另一个ROM的事，在此开吵，事情平息后，又时不时有人忍不住冒出一两句来引起些小的冲突，吸引一下大家的眼球，提高一下人气，比起国内这种东一句西一句的吵法和规模，老外就更强了，不管是从规模还是人数上都大大提高，刷屏和打字的速度真的快得吓人，可能是因为人家网速快吧。规模最大的就要数以前的EmuHQ和Retrogames的王者之争了，本来两方的发展路线不同，而且现状也大不相同，再说又都已经有了相当的规模，真不知道还挣些什么，其余的大多是以Dave这个固执的家伙为中心了，自从他老人家复出后，还是坚持老的风格，每天修修补补，没什么计划，只有个大的目标，修补一点就放出个新版，不愿意干了，就好久没消息，这家伙似乎跟所有人都有矛盾，从老牌的vg-network.com和Zophar'sDomain，到延续辉煌的FBA，这次他好像就



小道消息，不可尽信！

小道消息 RUMOR MILL

无责任神探 Dadunu



是为吵架而复出的，刚开始还以为 Dave 和 Loopmaster（FBA 的作者）是在开玩笑，而且表面上矛盾已经得到了解决，谁知道又冒出了下文，最后 Dave 把 FBA 逼的只有停止了计划，然后所有跟 Dave 有过节的人有仇的报仇有冤的报冤，上来痛斥一通，结果就开始了一场场面宏大的口水战，下文各位也知道，Dave 似乎有些悔改之意，不过赞同的人大多也是来拍马屁的，而 FBA 又恢复了下载，事情好像还有转机，谁知道是不是又会不了了之呢？总之，网络上的口水战，也就是吸引一下大家的眼球，不会像现实社会，吵完后一般会导致真人 PK，如果都能做到 Razoola 那样就好了。



最后来说说 icarus 这个 DC 模拟器，作者在更新时，引用了土星的图片，看来作者想表达的是 icarus 的现状跟 SS 模拟器似乎相同，都是卡在一个地方不动，但是最近 Satourne 也是突飞猛进，已经远远超越了前辈，如果 icarus 能有这个进度就好了，就在最近 icarus 放出了 BIOS 的运行画面，虽说看上去惨不忍睹，但是怎么说也算共同进退了，问题是多方面的，而且 icarus 确实也在走当时 N64 的老路，这就预示我们可能要像 N64 那样苦苦等待 7 年之久，还是那句老话，要来的就始终会来。

小道消息，不可尽信！

光盘目录

先看看这里啦\（^o^）/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的EMU和ROM文件夹选取你所需的模拟器或ROM；
新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和ROM。

ET游戏基地

（\ET游戏基地\） CRAZ SCAN

炸弹人94-\家用机热作\bomberman.zip

顶级拉力赛2-\家用机热作\Top Gear Rally 2 (J) [!].zip

灌篮高手-\家用机热作\灌篮高手.zip

三国无双-\家用机热作\三国无双.exe

星战火狐-\家用机热作\星战火狐.zip

痛快进行曲-\街机热作\Aodk.zip

GANBARE GINKUN-\街机热作\Ginkun.zip

合金弹头X肥仔版-\街机热作\Mslugx.zip

棒球忍者-\街机热作\Nbbatman.zip

neogeo bios文件-\街机热作\Neogeo.zip

足球英雄-\街机热作\pwrgoal.zip

变身忍者-\街机热作\shadfrce.zip

丝路传奇-\街机热作\silkroad.zip

喧哗足球-\街机热作\Socbrawl.zip

得点王4-\街机热作\Ssideki4.zip

玉面威龙-\街机热作\Uccops.zip

龙穴历险-\龙穴历险\龙穴历险.zip

网球王子-\游戏物语\0418_-_Tennis_no_Oji_Sama_JAP_GBA-EURASIA.zip

真女神转生恶魔之子ps版-\真女神转生恶魔之子\真女神转生恶魔之子.exe

真女神转生恶魔之子gbc版赤之书-\真女神转生恶魔之子\赤之书.zip

真女神转生恶魔之子gbc版黑之书-\真女神转生恶魔之子\黑之书.zip

真女神转生恶魔之子gbc版黑之书中文版-\真女神转生恶魔之子\黑之书中文版.zip

ETC（\ETC\）

超时空要塞歌曲-超时空要塞原声带*.WMA

汉化模拟器相关的工具-\汉化EMU工具\eXeScope\

汉化模拟器相关的工具-\汉化EMU工具\fi\

汉化模拟器相关的工具-\汉化EMU工具\文件查看器\

汉化模拟器相关的工具-\汉化EMU工具\upx.exe

汉化模拟器相关测试用模拟器\汉化EMU工具\cygne.exe

gbmad电子杂志-gb电子杂志.EXE

VOS音乐游戏-VOS.EXE

新作强袭

（\新作强袭\）

mame非官方改版-\Fanbuild\Fanbuild\

大流士-\Fanbuild\dariusg.zip&dariusgx.zip

大型赛车-\Fanbuild\gtmr2.zip

气球方块-\Fanbuild\popnpop.zip

全明星棒球2003-\GBA\All_Star_Baseball_2003.zip

沙漠突袭-\GBA\Desert_Strike_Advance.zip

恐兽岛：时空宝石抢掠者-\GBA\Dinotopia_The_Timestone_Pirates.zip

多啦A梦大富翁-\GBA\Doraemon_Board_Game.zip

战术足球2002-\GBA\Formation_Soccer_2002.zip

圣石小子-光与暗的大决战-\GBA\gba-RAVE_ARVJA4.zip

激斗！卡片战斗者，Go！-

光盘目录

\GBA\Gekitou_Card_Battler_Go.zip

J联盟育成足球2 -\GBA\JPOCKET2_AJ2JCM.zip

青蛙B Back-\GBA\Kaeru_B_Back.zip

携带电兽——力量版 -\GBA\Keitai_Denjuu_Telefang_2_-_Power_Version.zip

神之记述 -\GBA\Kami_no_Kijutsu_Illusion_of_the_Evil_Eyes.zip

携带电兽——速度版 -\GBA\Keitai_Denjuu_Telefang_2_-_Speed_Version.zip

黑胡子船长的高尔夫 -\GBA\Kurohige_no_Golf_Shiyouyo.zip

拿斯卡热浪2002 -\GBA\Nascar_Heat_2002.zip

老虎伍兹高尔夫球巡回赛 -\GBA\Tiger_Woods_PGA_Tour_Golf.zip

实况足球世界杯 -\GBA\Winning_Eleven_World_Soccer.zip

ePSXe模拟器 -\WE2002\ePSXe\

实况足球2002-\WE2002\WE2002.EXE

ws版口袋战士 -\ws版口袋战士\pocket fighter (j).ws

GBA版特训用模拟器-\宾宾开发的GBA版特训\BoycottAdvance\

GBA版特训-\宾宾开发的GBA版特训\GBA版特训\特训A.bin

梦幻之星4汉化版 -\梦幻之星4汉化版\phantasy_star_4_chn_simp_v030.zip

战国之刃用模拟器 -\战国之刃\Psikyoame.exe

战国之刃 -\战国之刃\sngkblad.zip

系之谱

(\系之谱\rockman)

洛克人强力对碰 -\ARC\megaman.zip

漫画英雄对卡普空 -\ARC\mvsc.zip

洛克人强力对碰2-\ARC\rckman2j.zip

洛克人1代 -\FC\Rockman (J).nes

洛克人2代 -\FC\Rockman 2 - Dr Wily No Nazo (J).nes

洛克人3代 -\FC\Rockman 3 - Dr Wily No Saigo! (J).nes

洛克人4代 -\FC\Rockman 4 - Aratanaru Yabou!! (J).nes

洛克人5代-\FC\Rockman 5 - Blues No Wana! (J).nes

洛克人6代 -\FC\Rockman 6 - Shijou Saidai No Tatakai!! (J).nes

洛克人7代 -\FC\rockmanboard.nes

洛克人X1代 -\GB\rockman_x1.zip

洛克人X2代 -\GB\rockman_x2.zip

洛克人世界1代 -\GB\world.zip

洛克人世界2代 -\GB\world2.zip

洛克人世界3代 -\GB\world3.zip

洛克人世界4代 -\GB\world4.zip

洛克人世界5代 -\GB\world5.zip

洛克人 exe1代 -\GBA\exe1.zip

洛克人 exe2代 -\GBA\exe2.zip

洛克人 zero-\GBA\Rockman_Zero.zip

洛克人 GG-\GG\Megaman.zip

洛克人世界 MD-\MD\ROCKMAN MEGAWORLD.zip

洛克人对战格斗 -\NGPC\Rockman Battle & Fighters (J) [!].ngc

洛克人X4代 -\PS\rockmanx4.exe

洛克人X5代 -\PS\rockmanx5.exe

洛克人X6代 -\PS\rockmanx6.exe

洛克人X3代 -\SFC\megamanx3.zip

洛克人对福克斯 -\SFC\mmnfor.zip

洛克人7代 -\SFC\rockman7.zip

洛克人X1代 -\SFC\rockmanx.zip

洛克人X2代 -\SFC\rockmanx2.zip

洛克人足球 -\SFC\soccer.zip

洛克人与福克斯 -\WS\Rockman & Forte.ws



责任编辑：米庆丰











光盘内容介绍

（本期光盘完全收录以下内容）

PlayStation(PS)

六大PS游戏友情大放送

WE2002

三国无双

真女神转生－恶魔之子

洛克人X4

洛克人X5

洛克人X6

GameBoyAdvance(GBA)

GBA版特训

洛克人ZERO

本月新作

Mame0.60

合金弹头X胖子版

战国之刃

变身忍者

丝路传奇

棒球忍者

洛克人全系列

ETC

超时空要塞OST

gb电子杂志

VOS

ISRC CN-Q06-01-0112-0/V.J6
ISBN 7-88833-112-2
吉林音像出版社出版






本手册为非卖品，随同光盘一同销售及使用

光盘定价￥9.8元